STO STRON PEŁNYCH NOWOŚCI

GRAMY! KULTOWA SAGA POWRACA
FINAL FANTASY XII

GRAMY! NAJWIĘKSZY KONKURENT FINALA
DRAGON QUEST VIII

XBOX JESZCZE DYCHA
HALF-LIFE 2

● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● XBOX 360 ● GAMECUBE ● PSP ● NDS ● PS ONE

STYCZEŃ 2006 (01/2006)
nr 84 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEO PLUS

- NEWS: Pro Evolution Soccer Management, Fatal Frame 3 i inne
- RECENZJE: True Crime: NYC, 50 Cent Bulletproof, Crime Life: Gang Wars, Fire Emblem, Shadow The Hedgehog, Romancing Saga, Serious Sam 2, Devil Kings, Dark Wind, Mario Smash Football, Stubbs The Zombie, FIFA 06 PSP, Pro Evolution Soccer 5 PSP, Castlevania DS, Aeon Flux, Chronicles of Narnia i inne
- NEON: Fight Club, PES Party, Retro, PS one Zone i inne

XBOX 360

DWADZIEŚCIA TRZY STRONY RAPORTU

WIELKI TEST KONSOLI I AKCESORIÓW ZRECENZOWANE: PERFECT DARK ZERO, PROJECT GOTHAM RACING 3, KAMEO, QUAKE 4, CALL OF DUTY 2 I INNE HD ERA WYJAŚNIONA CO DALEJ W 2006 ROKU? CZY XBOX 360 MA SZANSĘ ZARZĄDZIĆ? OPINIE I KOMENTARZE

Independent Press
9 771505 820004 01
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Akcesoria / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | Sony PSP

PLAYSTATION 2

007: From Russia with Love 179
187 RIDE OR DIE 189
50 CENTS ..... tel./www
BASS MASTER FISHING + wędka 189
BATMAN BEGINS 185
BATTLEFIELD 2 179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance 169
BRAVE 189
BURNOUT REVENGE 179
BUZZ - muzyczny quiz + kontroler 219
CALL OF DUTY 2 229
CRASH TAG TEAM RACING 179
DANCE UK Extra Trax 169
DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen 169
DANCING STAGE Fusion 149
DANCING STAGE Max 149
DARKWATCH 199
DESTROY ALL HUMANS 219
DRAGONBALL Z Tenkaichi 199
EVERYBODY'S GOLF 189
EYETOY ANTIGRAV 179
EYETOY KINETIC 169
FAHRENHEIT 159
FIFA 2006 179
FIGHT NIGHT: Round 2 185
GENJI 189
GHOST IN THE SHELL: Stand Alone Complex 209
GOD OF WAR 149
GTA: San Andreas 189
GUN 229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL) 179
JAK X Combat Racing 189
KING KONG PL 179
KESSEN III 209
MADAGASKAR 219
MARVEL NEMESIS: Rise of the Imperfects 179
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie 179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks 189
MOTO GP 4 209
NBA LIVE 06 179
NBA STREET V3 185
NFS Most Wanted PL 179
NFS: Underground 2 185
NHL 2006 179
PHANTOM BRAVE 199
PRINCE OF PERSIA Two Thrones 189
PRO EVOLUTION SOCCER 5 199
PSI-OPS 189
RATCHET Gladiator 189
RESIDENT EVIL 4 179
RESIDENT EVIL Outbreak File 2 169
SCAR ALFA ROMEO 169
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call 149
SHREK SUPER SLAM 229
SIMS 2 179
SINGSTAR 80' - polskie piosenki 149
SINGSTAR 80' + mikrofony 229
SLY 3 + okulary 3D 159
SOUL CALIBUR 3 219
SPARTAN TOTAL WARRIOR 189
SSX ON TOUR 179
STAR OCEAN: Till the End of Time 189
STAR WARS: Battlefront 2 229
STUART MALUTKI 3 (PL) 159
SUFFERING Ties That Bind 189
SUPER MONKEY BALL DELUXE 189
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 219
TIM BURTON'S Nightmare Before Christmas 149
TONY HAWK American Wasteland 229
TOTAL OVERDOSE 189
TRUE CRIME New York City 229
ULTIMATE SPIDER-MAN 219
WARRIORS 229
WRC RALLY Evolved 159
XENOSAGA II 229
X-MEN Legends II 219

Platinum PS2:

007: Nightfire 77
007: Everything or Nothing 77
ATHENS 2004 39
AUTOMODELLISTA 79
BOMBERMAN Hardball 69
BURNOUT 2 77
COLIN 03 39
COLIN 04 89
CONFLICT DESERT STORM 2 77
DANCING STAGE FEVER 119
DIGIMON WORLD 99
DISNEY Extreme Skate Adventure 77
DJ DECKS 39
DRIVER 3 99
EYETOY PLAY 2 77
F1 2004 69
FINAL FANTASY X 77
FINAL FANTASY X-2 77
GETAWAY 77
GETAWAY: Black Monday 49
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent 77
GRAN TURISMO 3 69
GRAN TURISMO 4 99
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL 77
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.) 119
JACKIE CHAN ADVENTURES 49
JAK 1 77
JAK 2 77
JAK 3 77
KILLZONE 59
L.A. RUSH 139
LORD OF THE RINGS: Return Of The King 77
MAXIMO vs ARMY OF ZIN 59
MEDAL of HONOR: Rising Sun 77
MIDNIGHT CLUB 39
MIDNIGHT CLUB 3 139
MIDWAY ARCADE TREASURES 3 77
MONSTER HUNTER 129
MORTAL KOMBAT Deception 77
MOTO GP 3 77
NFS Underground 77
ONIMUSHA 77
PRO EVOLUTION SOCCER 4 139
RATCHET & CLANK 77
RATCHET & CLANK 2 77
RATCHET & CLANK 3 77
RESIDEN EVIL: Outbreak 77
RICHARD BURNS RALLY 77
RTL SKI JUMPING 2006 139
SECOND SIGHT 69
SIMS Poza Domem 77
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony 119
SOCOM II 77
SPIDERMAN THE MOVIE 2 99
SPLINTER CELL 77
SPLINTER CELL: Chaos Theory 139
SSX 3 77
SUIKODEN IV 99
TEKKEN 4 77
TEKKEN TAG TOURNAMENT 77
TENCHU: Wrath of Heaven 69
TOCA RACE DRIVER 2 99
TONY HAWK UNDERGROUND 77
TRUE CRIME 77
TY The Tasmanian Tiger 2 77
U-MOVE SUPER SPORTS 49
URBZ: Sims in the City 77
Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka (PL) 139
WARHAMMER 40 000 69
WILD ARMS 3 119
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL 77
WOLFENSTEIN 77
WRC 4 49
WWE Smackdown! vs Raw 129

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2
zupełnie nowe ceny ..... tel.,www
Action Replay Max 2 169
Arcade Strick Logic 3 109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory) 119
Joypad analogowy 49,90
Joypad analogowy Logic 3 Inferno 79
Joypad bezprzewodowy Logitech 149
Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept 599
Kierownica Fanatec ForceShock 3 399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3 129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4 149
Kierownica Logitech Driving Force Pro 489
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback 179
Link Cable 19,90
Mata do tańca Logic 3 69
Mata do tańca Venom - Super Mocna 89
Mata BigBen + Dancing Stage Fever 169
Max Drive - USB Flash Memory 135
Memory Card 8 MB Sony 89
Memory Card 8 MB Sony x2 159
MultiTap 79
Multitap Slim 79
Optyczny kabel 39
Piloty DVD ..... od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster 89
Płyta czyszcząca DVD 49
Podstawka pionowa 16
Podstawka pion Sony (do nowych modeli) 49
Przedłużacz do joypada 19,90
RGB + Audio / DVD bez ziel. obrazu 24,90
S-Video do 3 konsol + switch 39
Walizka zluminiowa do konsoli Slim 69

PLAYSTATION PORTABLE

APE ACADEMY 189
BURNOUT LEGENDS 169
CODED ARMS 198
COLIN McRAE RALLY 2005 189
EVERYBODY'S GOLF 189
F1 GRAND PRIX 189
FIFA 06 169
FIFA STREET 169
FIRED UP 189
GHOST IN THE SHELL 189
HARRY POTTER i Czar Ognia 169
KAO CHALLENGERS 139
LORD OF THE RINGS: Tactics 169
LUMINES 199
MEDIEVIL 189
METAL GEAR ACID 219
NBA 2005 229
NEED FOR SPEED Rivals 179
NEED FOR SPEED Most Wanted 169
PGA TOUR GOLF 06 169
PRINCE OF PERSIA Revelations 189
PRO EVOLUTION SOCCER 5 199
PURSUIT FORCE 189
RIDGE RACER 189
SPIDER MAN 2 249,90
TOCA RACE DRIVER 2 189
UNTOLD LEGENDS 229
VIRTUA TENNIS 189
WIPEOUT PURE 189
WORLD TOUR SOCCER 189

Akcesoria:

PSP Value Pack JAP 1299
Bateria + ładowarka 65
Etui ekskluzywne BigBen 44,90
Etui na gry i karty 34,90
Kabel USB 24,90
Ładowarka słoneczna 159
Ładowarka samochodowa 39
Memory Stick Duo 256 MB 219
Memory Stick Duo 512 MB 289
Memory Stick Duo 1 GB Sony 399
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk 359

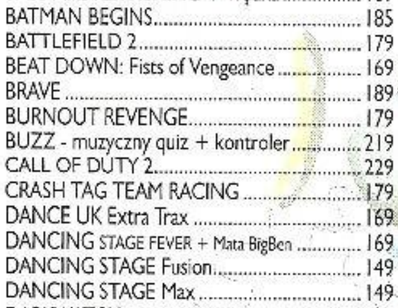
Singstar 80's

Najlepiej wyśpiewany sylwester Twojego życia

149 zł

super cena

Nowe, wystrzałowe ceny !



PSP Euro Value Pack

Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB z radiem

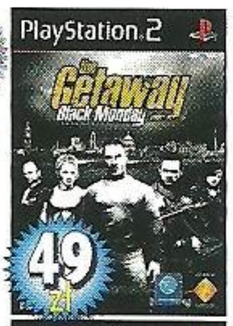
2 lata gwarancji

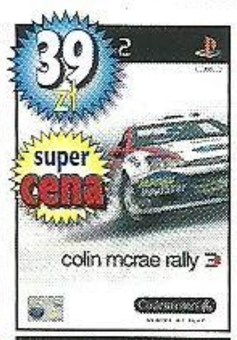
PlayStation 2

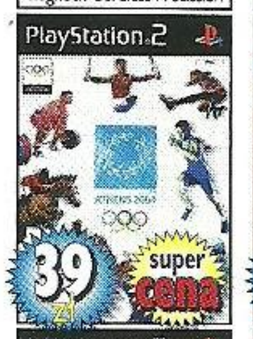
Głośniki SoundSystem 2.1 BigBen

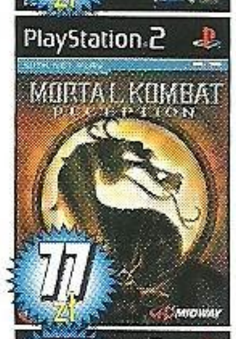
do konsol, DVD, PC, CD,

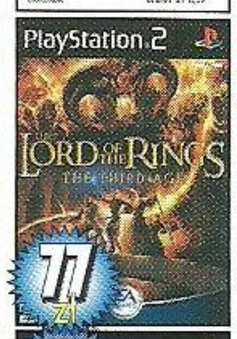
10W subwoofer, 6W satelity

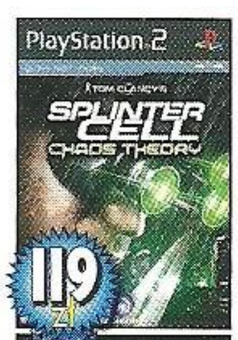


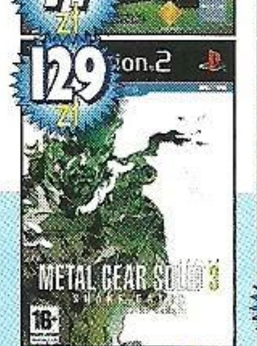


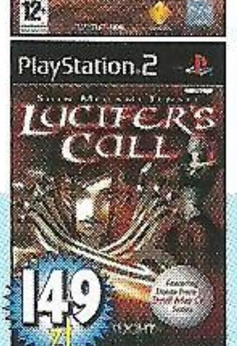


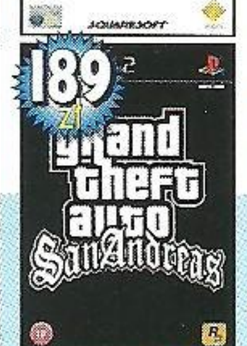












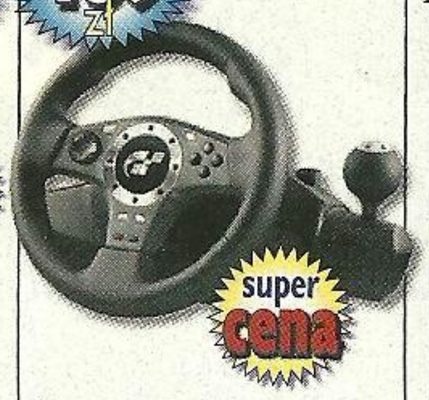
Spełnienia nie tylko wirtualnych marzeń - www.ultima.pl

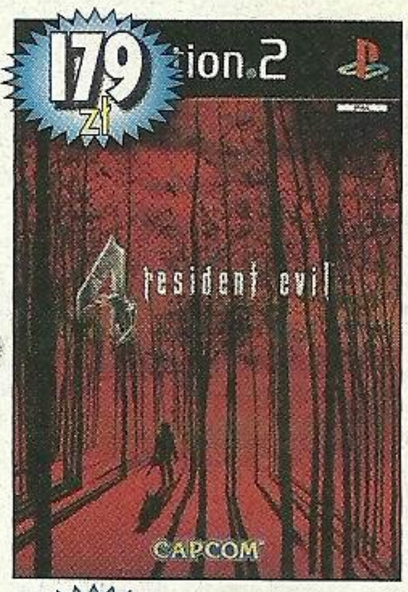
549 zł

Nintendo DualScreen

639 zł super cena

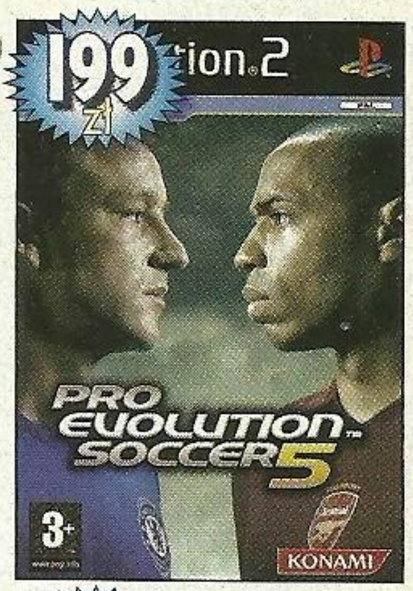
Nintendo DualScreen + Mario Kart

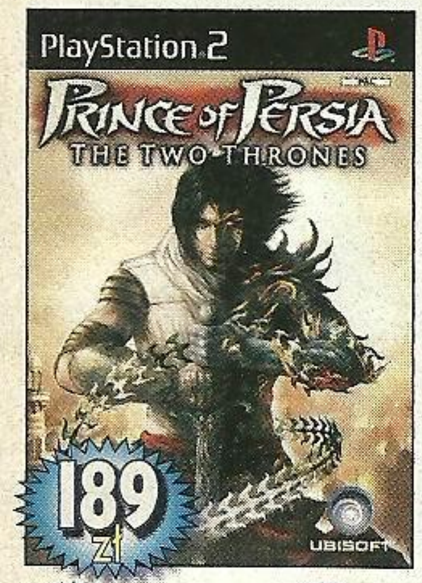
489 zł super cena

kierownica Driving Force Pro – najlepsza kierownica do PS2 firmy Logitech

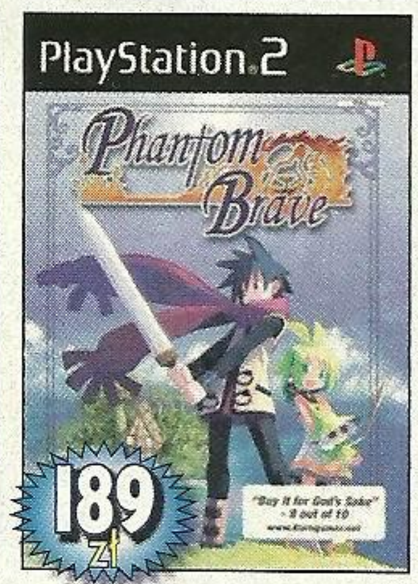
179 zł


179 zł

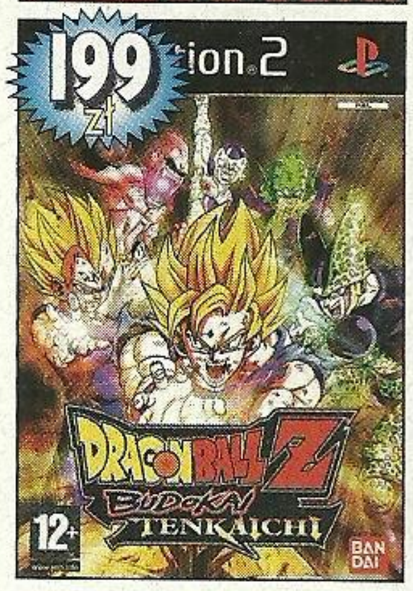
Polska wersja językowa

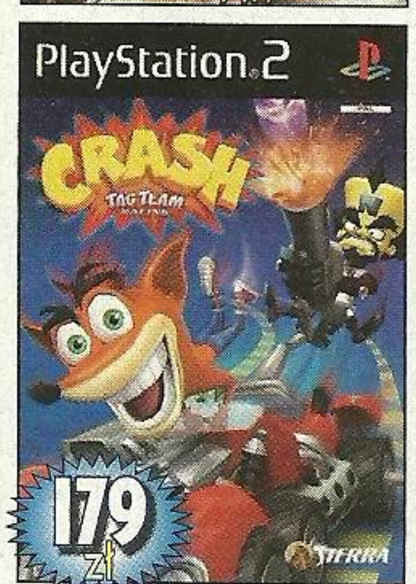
199 zł


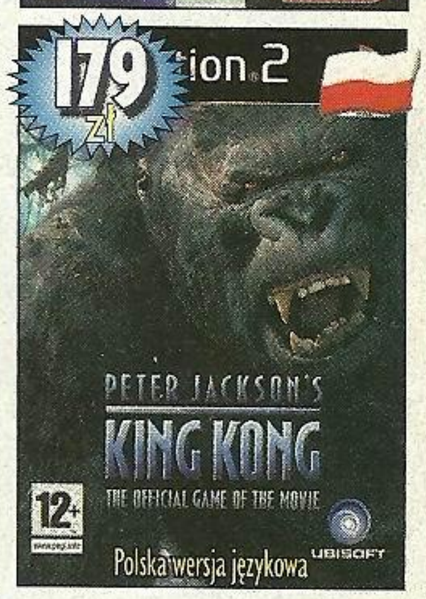
189 zł


189 zł


229 zł

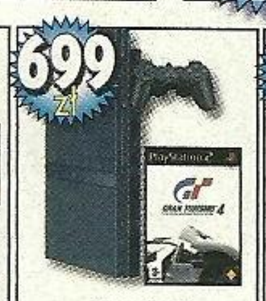
199 zł


179 zł


179 zł

Polska wersja językowa

799 zł

PlayStation 2 + WRC 4 + KillZone + Getaway 2 + Athens 2004

699 zł

PlayStation 2 + Gran Turismo 4

729 zł

PlayStation 2 + MC 8 MB

699 zł

PlayStation 2 srebrna

399 zł

GameCube

399 zł

NOWOŚĆ! GameBoy Micro (srebrny, niebieski, zielony)

699 zł

Nokia nGage + Tomb Raider lub Rayman do wyboru

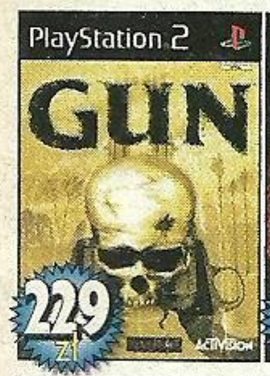
179 zł

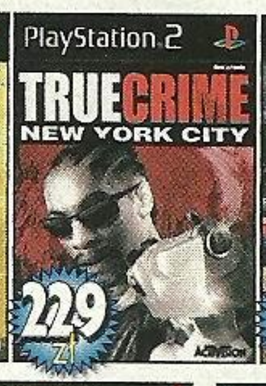
Polska wersja językowa

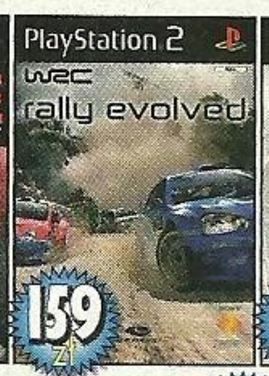
179 zł

Polska wersja językowa

229 zł

229 zł


229 zł


159 zł


159 zł

179 zł

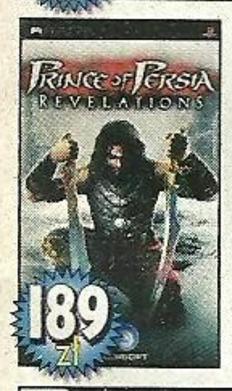
179 zł

189 zł

189 zł

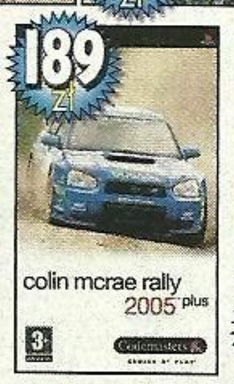
219 zł

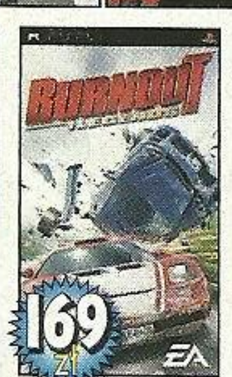
219 zł

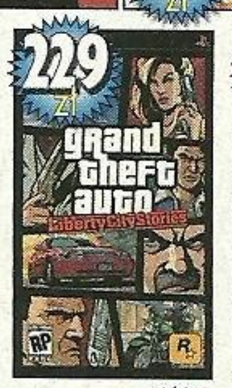
189 zł


189 zł

169 zł

189 zł


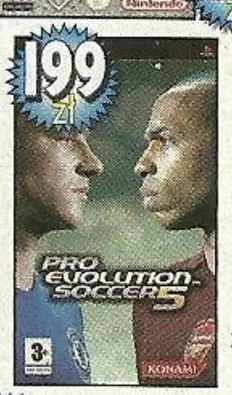
169 zł


229 zł


189 zł

169 zł

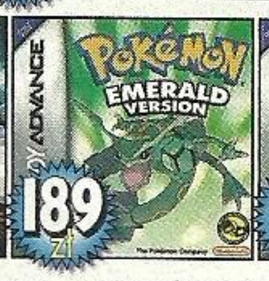
169 zł

199 zł


189 zł

139 zł

139 zł

189 zł


99 zł

tel. www

179 zł

179 zł

179 zł

179 zł

179 zł

Ochraniacz na ekran + ściereczka 44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech 35
PlayGear Pocket Logitech 65
PlayGear Collection Logitech 149
Protector Kit 69
Skórzane etui BigBen 64,90
Starter Pack 10w1 119
Walizka aluminiowa BigBen 69
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran) 49

PLAYSTATION/PS ONE

FIFA 2005 79
FINAL FANTASY VIII 119
GAUNTLET LEGENDS 59
GUILTY GEAR 59
HARRY POTTER 2 39
HERCULES 39,90
MEDAL OF HONOR I 39
MEDAL OF HONOR: Underground 39
SILENT BOMBER 59
TOSINDEN 4 59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR I 29,90
Akcesoria:
PS One 399

Arcade Stick 109
Joypad analogowy DualShark 19,90
Link cable 29,90
Memory card 15 bloków 19,90
Memory card 120 bloków 29,90
Multitap nieoryginalny 49,90
Pistolet ..... już od 49
Przedłużacz 19,90
RFU Adapter 29
RGB 9,90
Standard Pad 12,90

GAMECUBE

007 From Russia with Love 189
007 Nightfire 79
DEF JAM: Fight for NY 199
DONKEY KONGA + bębny 239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny 239
DONKEY KONG: Jungle Beat 179
FIFA 06 189
FIFA STREET 189
HARRY POTTER i Czar Ognia 189
HARVEST MOON 119
MARIO KART DOUBLE DASH 69
MARIO PARTY 5 139
MARIO PARTY 6 + mikrofon 229
MARVEL NEMESIS 189
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie 189
METROID PRIME 139
METROID PRIME 2 199
NBA STREET V3 189
NEED FOR SPEED Underground 2 189
NHL 2006 189
PAPER MARIO 229
PIKMIN 2 199
SOUL CALIBUR 2 139
SSX ON TOUR 189
STARFOX ADVENTURES 139
STARFOX ASSAULT 229
SUPER MARIO SUNSHINE 139
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect 189
TONY HAWK UNDERGROUND 2 239
UEFA Champions League 2005 189
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link 139
ZELDA Wind Waker 139
Promocyjne ceny:
007 EVERYTHING OR NOTHING 79
FIFA 2005 79,90
F-ZERO 139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 79
MEDAL OF HONOR Rising Sun 79
NFS: Underground 79
SIMS: Bustin' Out 79

GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY 2 149
FIFA 06 139
FINAL FANTASY TACTICS 169
FIRE EMPLEM: Sacred Stones 189
GOLDEN SUN 2 189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu 139
HARRY POTTER i Czar Ognia 139
LOTR: Trzecia Era PL 139
MARIO & LUIGI 189
MARIO GOLF 189
MARIO PARTY ADVANCE 189
MARIO vs DONKEY KONG 199
METROID FUSION 99
NFS: Underground 2 139
ONIMUSHA TACTICS 69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3) 89
POKEMON Emerald 189
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew. 219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew. 219
RETURN OF THE KING 119
SABRE WULF 49
SIMS 2 139
SIMS: Bustin Out 119
TONY HAWK Underground 2 199
ZELDA Mihish Cap 189
Akcesoria:
GAMEBOY ADVANCE SP 359
GAMEBOY MICRO 399
Multi link cable 29,90
Pokrowiec GBA SP 64,90
Pudełka na gry (6 szt.) 14
Słuchawki 22
Zasilacz + akumulator 49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS 29,90
Zasilacz + akumulator 39
Zasilacz oryginalny 79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki 59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel 55

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike 179
ANOTHER CODE 169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow 179
FIFA 06 139
HARRY POTTER i Czar Ognia 139
MADAGASKAR 149
MARVEL NEMESIS 139
METEOS 179
MR DRILLER 179
NEED FOR SPEED Underground 2 139
NINTENDOGS 179
POKEMON DASH 179
POLARIUM 139
PROJECT RUB 179
RAYMAN 169
RIDGE RACER 179
SIMS 2 139
SUPER MARIO 64 179
WARIO WARE TOUCHED 179
Akcesoria:
Konsola Nintendo Dual Screen 549
Pudełka na gry 35
Torebka-saszetka na konsole 55
Walizka aluminiowa 69
Zasilacz 29
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.) 55

więcej ..... tel./www

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

spójrz w

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT

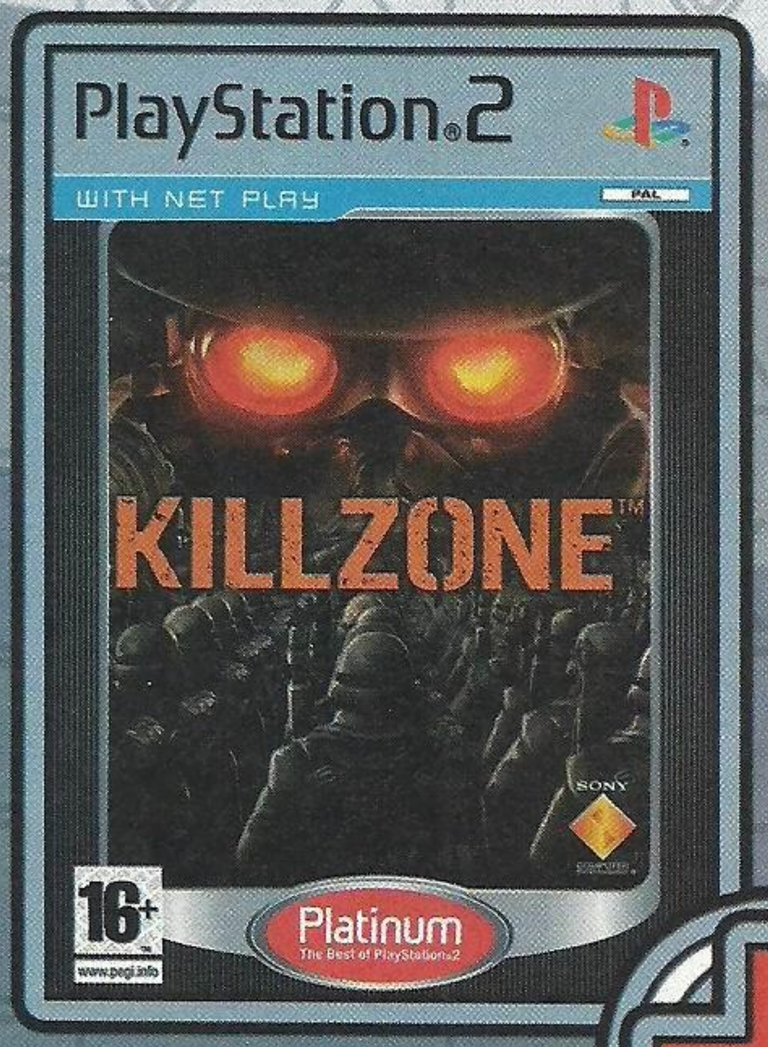
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

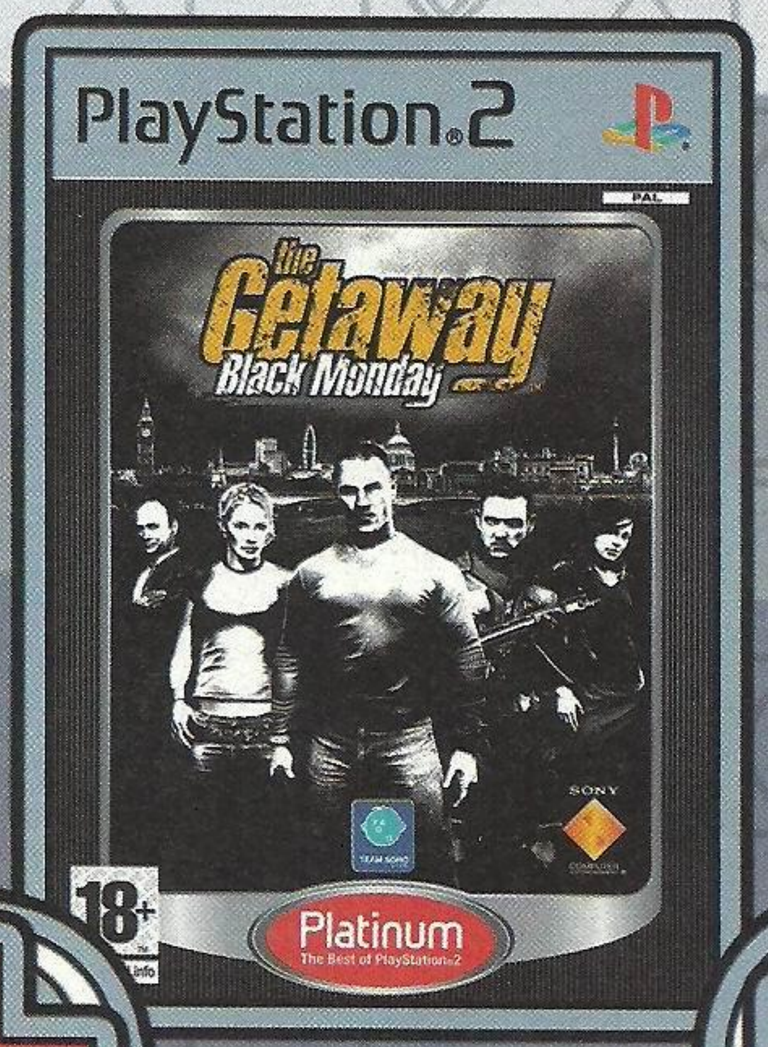
oczy bestii

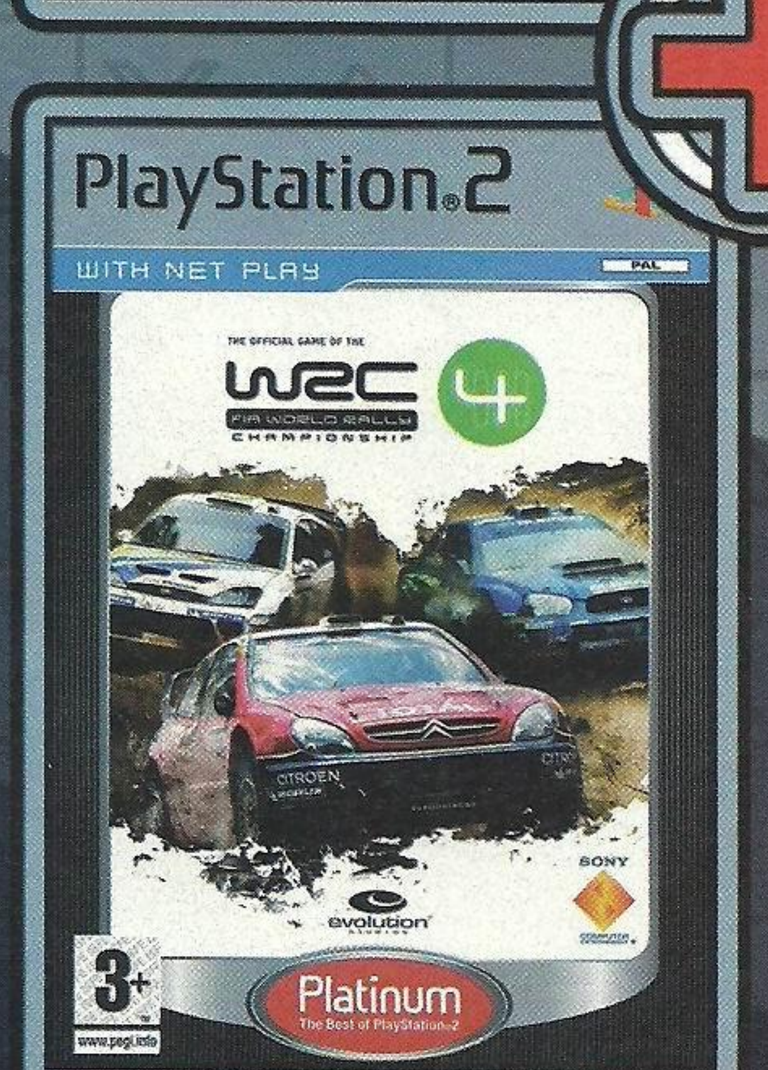
www.kingkonggame.com

UBISOFT®

ZESTAW 4 GIER NA







NAJLEPSZE GRY W

WWW.PLAYSTATION.PL

PLAYSTATION 2

179 zł

JUŻ W SKLEPACH!

NAJLEPSZEJ CENIE!

PlayStation®2

menu: neo plus xbox 360 screen xbox 360

XBOX 360: TEST KONSOLI I PIERWSZYCH GIER | 26

Witajcie!

Grudzień został totalnie zdominowany przez premierę nowej konsoli Microsoftu. Xbox 360 wylądował w Europie, a nieliczni szczęśliwcy, którym udało się go kupić, już sprawdzają na własnej skórze jak w praktyce wygląda nowa generacja. Ponad dwadzieścia stron naszego raportu obejmuje test konsoli, recenzje pierwszych gier, a także nasze liczne opinie i komentarze. HD Era rozpoczęta, czy chcecie tego, czy nie. Na Zen Grania musimy jeszcze trochę poczekać.

Oczywiście konsola nie miała oficjalnej premiery w Polsce i naprawdę nie wiemy, kiedy takowa nastąpi, jeśli w ogóle. Jednak i bez niej dystrybucja Xboxa 360 na terenie naszego kraju przebiega dość sprawnie, co po raz kolejny pokazuje, że Polak potrafi. Natomiast w to, że kiedyś nastąpi, zaczęliśmy nagle wierzyć po jednej z ostatnich wypowiedzi Petera Moore'a, wielkiej szychy w Microsofcie. Moore stwierdził bowiem, że tańszy Core System został zbudowany z myślą o długoterminowej strategii, która przewiduje także wejście na nowe rynki zbytu, także Polskę. Serdecznie zapraszamy pana Moore'a do naszego pięknego kraju – z chęcią udowodnimy mu, że sprzedaż ponad 20 tysięcy legalnych egzemplarzy konsolowej gry to nie fantazja, a rzeczywistość.

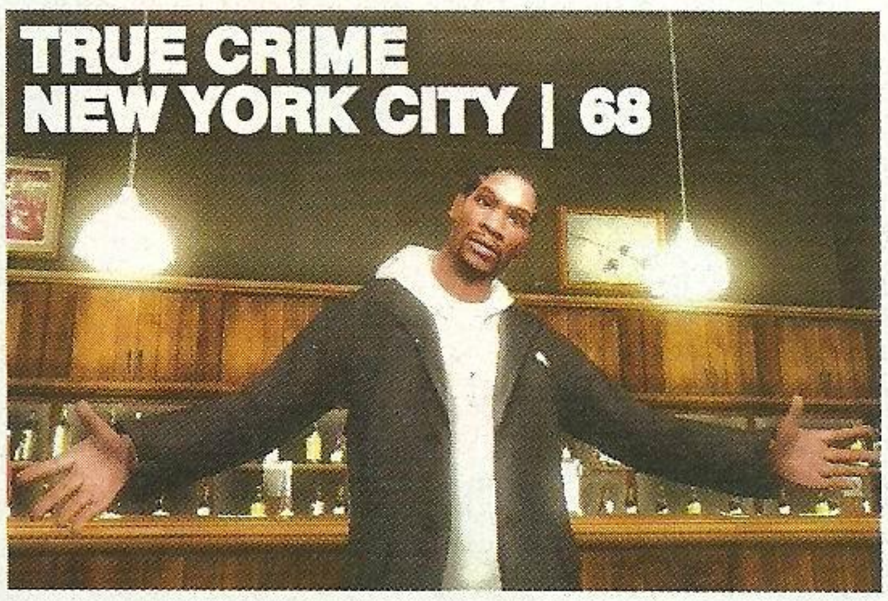
Zapraszam do lektury. A w następnym numerze, dostępnym pod koniec stycznia, wracamy z dwoma największymi wiosennymi hitami: Black i The Godfather, które otrzymaliśmy dosłownie na godziny przed zesłaniem tego numeru do drukarni. Jednak nawet szybkie, bardzo pobieżne oględziny pozwoliły nam przekonać się o olbrzymim potencjale tych pozycji. Będą hity? Nie przegapcie zatem lutowego numeru, zwłaszcza, że szykujemy też kilka zmian i niespodzianek.

W imieniu redakcji składam Wam najserdeczniejsze życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Oby brodaty staruch w czerwonym kubraku i jego czworonożny przyjaciel Rudolf przywieźli Wam pod choinkę combo HDTV i Xboxa 360. Do przeczytania!

Gulash ■ ■

Robocza muza: Blade Runner OST 2CD Edition

Muchos Love: Asik, Oleś i Eryś kochani, za nami kolejny rok razem!



SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

XBOX 360 26
Nareszcie! Wielki test nowej konsoli Microsoftu i pierwszych, startowych gier zdominował styczniowy numer N+. Dwadzieścia dwie strony pełnego raportu.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Dragon Quest VIII 22
Testujemy amerykańską wersję.

Final Fantasy XII 16
Wow, długo oczekiwane informacje o nowym Finalu!

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

50 Cent: Bulletproof 66
Aeon Flux 63
Castlevania: Dawn of Sorrow 71
Chicken Little 52
Combat Elite: WWII Paratroopers 56
Crime Life: Gang Wars 62
Devil Kings 67
Flow: Urban Dance Uprising 70
FIFA 06 PSP 58
Fire Emblem: Path of Radiance 74
Gametrak: Dark Wind 61
Gripshift 73
Go! Sudoku 54
Half-Life 2 64
Harry Potter and the Goblet of Fire DS 54
Harvest Moon: A Wonderful Life – Special Edition 54
Infected 73
Kaido Racer 55
Magna Carta: Tears of Blood 49
Mario Smash Football 57
Mario Kart DS 80
Pac-Man World 3 63
Pro Evolution Soccer 5 PSP 59
Romancing SaGa 72
S.L.A.I. 70
Serious Sam 2 77
Shadow The Hedgehog 76
Shrek SuperSlam 52
Stubbs The Zombie 53
Stuart Little 3 48
True Crime: New York City 68
The Cronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe 60
The Incredibles: Rise of the Underminer 52
WWE Smackdown vs. Raw 2006 78
Zathura 52

STAŁE

Stałe działy w magazynie

NEON 81
Felietony, kąciki, artykuły przyrodnicze i krajoznawcze. W numerze: Fight Club, PES Party, Hardcore, Cool Stuff i masa materiałow nadesłanych przez czytelników!

PS one Zone 92
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Retro 90
Kontynuujemy pasjonującą podróż przez kultowy świat konsol – Sega Megadrive część druga!

Archiwalia 94
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów, a listonosz grzecznie go podrzuci.

FAQ 96
Banan odpowiada na długie i pełne bólu (lub krótkie i pełne radości) wyznania. Do tego SMS Express i Konkrety.

Rakietowy plecak. Teraz możesz go mieć!

Uwierz nam, Kradziony Rosyjski Plecak Rakietowy jest odlotowy. Przedstawiamy najnowszy styl latania! Leć do sklepu, leć na obiad, leć pocieszyć piękną kobietę. Kradziona komunistyczna technologia połączona z łatwym sterowaniem - nie możesz przegapić takiej okazji! Posiada ceryfikat Q-Lab. Dostępne również modele wyposażone w wyrzutnię rakiet oraz karabiny maszynowe. Nic na świecie nie da się porównać z przyjemnością latania Kradzionym Rosyjskim Plecakiem Rakietowym! Do niedawna dostępny jedynie dla agentów Jej Królewskiej Mości, teraz dzięki Electronic Arts dostępny również dla Ciebie!

Odwiedź 007.ea.com już dziś!

UNIVERSAL EXPORTS
A TOP-SECRET SUBSIDIARY

16+ www.pegi.info

FROM RUSSIA WITH LOVE gra wideo (wszystkie elementy oprogramowania, cały kod źródłowy, oraz niektóre elementy audiowizualne) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA oraz znak graficzny EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A i / lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. FROM RUSSIA WITH LOVE gra wideo (niektóre elementy audiowizualne) © 2005 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, broń Jamesa Bonda, znaki graficzne Iris oraz wszystkie inne znaki towarowe związane z Jamesem Bondem TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, broń Jamesa Bonda znaki graficzne Iris oraz wszystkie inne znaki towarowe związane z Jamesem Bondem © 1962-2005 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. © 1962-2005 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. FROM RUSSIA WITH LOVE jest znakiem towarowym Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Aston Martin, DB5 oraz znaki graficzne Aston Martin są znakami towarowymi należącymi i licencjonowanymi przez Aston Martin Lagonda. © 2005 Aston Martin Lagonda. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™ .
"PlayStation" oraz znaki graficzne rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO GAMECUBE ORAZ ZNAK GRAFICZNY NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI NINTENDO.

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation.2

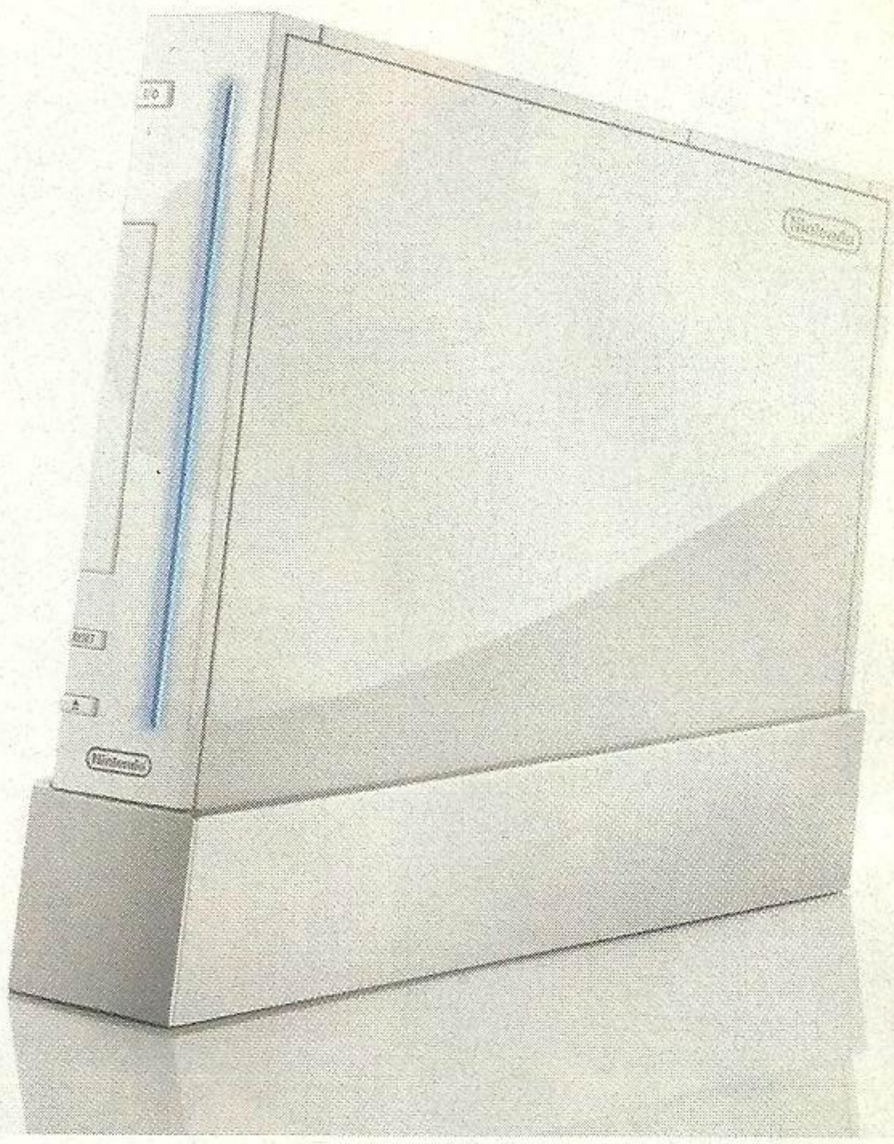
MGM INTERACTIVE

EA

FROM RUSSIA WITH LOVE 007

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji



REVOLUTION OD ŚRODKA

▶ CZY NOWA KONSOLA NINTENDO BĘDZIE NEXT-GENEM?

Werdykt programistów, którzy otrzymali od Nintendo pierwsze dev-kity do Revolution, jest jednomyślny. Nowy sprzęt będzie raptem dwu, trzykrotnie silniejszy niż GameCube, a to, jak przyznacie, nie oznacza wielkiego skoku mocy. Czy uwierzycie, że jeszcze do końca listopada programiści piszący gry na Revolution, tworzyli je na zwykłych dev-kitach do GameCube, wyposażonych po prostu w nowy pilot-kontroler? W tym momencie stało się jasne, że Nintendo w pierwszej kolejności stawia na innowacyjny sposób komunikowania się z grą, a dopiero w drugiej na moc samego sprzętu. Ale nieważne. Na początku grudnia developerzy otrzymali nowe wersje dev-kitów do Revolution i w związku z tym podzielili się z prasą własnymi spostrzeżeniami.

Wygląda na to, że sercem konsoli będzie Broadway, procesor zaprojektowany przez firmę IBM. Co ciekawe, Broadway jest konstrukcją bliźniaczo podobną do procesora Gekko, który tyka w GCN. Przewaga nowego układu tkwi jedynie w dwukrotnie większej mocy obliczeniowej, która w rzeczywistości przełoży się na trzy razy większą wydajność konsoli. Jeśli Broadway okaże się jedynie podrasowanym Gekko, to nie będzie stanowił dla programistów żadnej tajemnicy. „Możemy napisać na niego grę w przeciągu kilku miesięcy." – mówi jeden z developerów – „Zagadką jest dla nas nowy układ graficzny ATI". Fakt, zainstalowany w Revo scalak (o idiotycznie brzmiącej nazwie Hollywood) owiewa gęsta mgła tajemnicy. Mimo iż developerzy zdobyli od Nintendo teoretyczne dane na temat tego procesora, nikt nadal nie wie, jak duży potencjał w nim tkwi. „Dopóki nie poznamy oficjalnych liczb, GPU w Revo traktujemy prostu jak szybszą wersję scalaka z Nintendo GameCube." – mówią osoby programujące Revolution – „Układ ponownie zrobiło ATI i prawdopodobnie będzie dwu/trzykrotnie szybszą wersją poprzednika." Całkiem nieźle wygląda sprawa modułów pamięci w Revolution. 96 MB 1T-SRAM (identyczne układy widzieliśmy w GCN) nie jest może żadnym powodem do dumy, ale w zupełności wystarczy do komfortowej zabawy. Tym bardziej, że Revolution nie będzie wspierało standardu HDTV. Obok pamięci operacyjnej, konsola zaopatrzona zostanie w 512 MB pamięci Flash RAM, na której przechowywać będziemy stany gier i ściągniętą z internetu zawartość. Tu sprawa wydaje się jasna. Nie do końca wiadomo jednak, z jakiego nośnika odpalane będą gry na Revolution. Podobno będzie to nośnik zbliżony wyglądem i pojemnością do standardowego DVD, ale nadal nie domyślamy się, czym Nintendo zaatakuje tym razem. Wiadomo jednak, że czytnik konsoli bez problemu odczyta również płytki z GCN. Nieźle.

Podsumujmy to, co wiemy. W przypadku, kiedy kilku developerów zgodnie wnioskuje, że Revo będzie w najgorszym wypadku dwu, a w najlepszym – trzykrotnie mocniejsze od GCN, daje nam to pewien obraz możliwości nowej konsoli Nintendo. Revolution nie będzie tak potężne jak Xbox 360 i PS3. „Możecie potraktować nowe Nintendo jak konsolę obecnej generacji." – mówi jeden z programistów – „System wygląda znajomo i praktycznie w ogóle nie potrzebujemy czasu na naukę hardware'u". Wygląda na to, że Nintendo kompletnie odpuszcza sobie konsolowy wyścig zbrojeń. Ludzie, którzy mieli styczność z dev-kitami twierdzą, że pisząc gry na Revolution, równie dobrze mogą programować je na devkitach GameCube'a. Sprzęty te podobno mają zbliżone do biblioteki procedur. Jedyne, czego trzeba uczyć się na nowo, to właściwe zaprogramowanie nowego joypada lub, jak wolicie – napakowanego sensorami pilota TV. Czyżby Revolution obrało ścieżkę podobną do tej, którą idzie obecnie NDS? Zauważcie, że pomimo słabszej od PSP architektury, przenośna konsolka proponuje innowacyjne sterowanie, a tym samym nowy sposób na zabawę. NDS bije rekordy sprzedaży – zobaczymy, czy identyczna sytuacja przeniesie się na pole konsol stacjonarnych.

Co by jednak nie mówić, słabsza technicznie konsola powinna być tańsza od konkurencji. Już teraz spekuluje się, że Revo zadebiutuje w cenie 149 dolarów, a to prawie trzykrotnie mniej niż konkurencja! Mniej więcej za rok przekonamy się, jakie szanse na rynku konsol ma firma, która jako pierwsza sprzeciwiła się obsesji megaherców i milionów polygonów. A tymczasem – trzymamy za Revo kciuki. ■ ■

WARSAW GAME SHOW

Postawmy sprawę tak – idea wystaw gier jest słuszna, fajna i zawsze będziemy za tym, aby w Polsce je organizowano. Problem w tym, że aby impreza naprawdę się udała, nie wystarczy jedynie przygotowanie kilku stanowisk do grania i odpalenie na nich nowych gier. Ludzie przyjdą, popatrzą, nauczą się na pamięć rozkładu pomieszczenia i jeżeli nic ich intrygującego nie spotka – wyjdą po angielsku. Jeśli PlayStation Experience nazwiemy głośną i klimatyczną imprezą z wieloma konkursami, nagrodami i atrakcjami, tak przygotowane w dokładnie tym samym miejscu Warsaw Game Show (26-27 listopada) wydało się puste i pozbawione charakteru, a z pozycji konsolowca – kompletnie nieatrakcyjne. Nie było wielkiej sceny, na której odbywałyby się pokazy i turnieje, zabrakło dobrej muzyki nakręcającej na widowisko, nie było klimatycznego nastroju, zabrakło też... konsol do gier. Uwierzcie, że gdyby nie tych kilka internetowych portali, które na swych stanowiskach zachęcały do trzeciego Soulcalibura oraz Tekkena 5 – impreza w 100% należałaby do komputerów PC...

Jeśli klimat internetowej kawiarenki Wam nie przeszkadza, a koniecznie chcieliście sprawdzić, co słychać w wielkim świecie „pece", zawsze mogliście wysupłać 10 zł na bilet (5 zł za ulgowy) i wbić się do środka. Na miejscu czekała cała gama gier od EA (Battlefield 2: Modern Combat, FIFA 06, NFS: Most Wanted, SSX On Tour, Burnout Revenge), dwie mocne pozycje Activision (Quake 4, Gun), a także bardzo dobry Fahrenheit od Atari i bardzo niedobry Matrix: Path of Neo od tego samego wydawcy. Impreza cieszyła się niemałą popularnością w sobotę (pierwszego dnia) i świeciła pustkami w niedzielę (ostatniego dnia). Po pół godziny w hali Expo można było odnieść (skądinąd słuszne) wrażenie, że widziało się już wszystko. I tyle. Mamy nadzieję, że za rok wystawcy i organizatorzy Warsaw Game Show dojdą do jedynie słusznego wniosku, że konsole do GIER nie są takie złe. ■ ■

KONAMI

LICZY SIE TYLKO FUTBOL

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

gram.pl Z CDPROJEKT

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PlayStation.2 PSP PC DVD ROM

3+ ™ www.pegi.info

W sklepach już od października

www.pes5.net

©1996 JFA. ©2002 JFA.MAX. ©2001 Korea Football Association.
Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. "adidas", the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Produced under License from Chelsea FC Merchandising Limited. www.chelseafc.com The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. ™ & © 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI

BLACK

JUŻ GRALIŚMY

►SZYBKI RZUT OKA NA PIERWSZY LEVEL

Nareszcie! W ostatniej chwili do redakcji przyjechała paczka, wewnątrz której znajdowała się… wczesna wersja gry Black! Demo, a w zasadzie jeden pełny poziom tego power-shootera, dobitnie pokazało nam, jak programiści z ekipy Criterion rozumieją strzelanki fpp. Z braku lepszych porównań powiedzmy tak – jeśli Burnout ma pod sobą 99% konsolowych wyścigów, to Black prawdopodobnie tak samo zarządzi w światku shooterów! Demo być może dało się ukończyć w 15-20 minut, ale nawet dwudziestokrotne przejście go od początku do końca nie było w stanie w pełni nas nasycić. Ta gra dosłownie kipi potencjałem i raczej nie ma szans, aby po premierze nie przywłaszczyła sobie sporej części rynku.

Ale do rzeczy. O dziwo, akcja ciepłego jeszcze dema nie toczy się w zrujnowanych wojną przedmieściach. Zapomnijcie o screenach, które do tej pory prezentowaliśmy – Black zaczyna się w środku głębokiego, zimowego lasu, gdzieś na wschodzie Europy. Las patrolują rosyjscy żołnierze uzbrojeni w kałachy, a zadaniem grającego jest... przebicie się przez fortecę na granicy! Czujecie to?! Jeden człowiek musi wystrzelać nie tylko cały patrol, ale także wszystkich strażników okupujących przygraniczny obóz! Pozostaje już tylko mocno zacisnąć łapy na spluwie i rozpocząć wesołą siekę.

Pierwszy strzał, pierwszy headshot i już wiemy, że zabici przeciwnicy pozostawiają po sobie broń. Wystarczyło zatem podnieść upuszczonego przez ofiarę kałacha, aby stać się poważnym zagrożeniem dla rosyjskich strażników. To, co dzieje się po wtargnięciu do fortecy z karabinem w łapie i granatami w plecaku jest prawdziwym spełnieniem marzeń. Kilka strzałów w cysternę z gazem, a oślepiająca eksplozja wyrzuca w powietrze stojących przy niej żołnierzy. Rzut granatem w wojskowy barak, a już za moment widzę, jak wybuch rozwala ścianę, i odsłania mi tych kilku nieprzyjaciół wewnątrz. W Black nie ma praktycznie nic, czego karabin nie byłby w stanie zniszczyć lub solidnie przemodelować. Dosłownie każda broń ma kilka trybów strzelania (Kałasznikowa można przestawić na full auto, semi auto lub single shot), a jeśli sprawy lubicie załatwiać po cichu, zawsze można nakręcić tłumik.

Black zapowiada się na prawdziwą, strzelecką orgię. Obszernego materiału na temat tej gry spodziewajcie się w Neo Plus już za miesiąc! **Matt** ■■

THE GODFATHER

►PIĘTNAŚCIE MINUT Z „OJCEM CHRZESTNYM”

JUŻ GRALIŚMY

Wraz z krótkim demem Black, redakcję odwiedziła również wczesna wersja gry The Godfather. W przyszłym miesiącu Ojca Chrzestnego poddamy solidnym i wyczerpującym testom, ale pierwsze wrażenia zamieszczamy tu i teraz. Ostatnią rzeczą, jakiej spodziewałem się w The Godfather jest kreator postaci. Zanim w ogóle rozpocznie-cie zabawę, wcześniej w specjalnym menu należy bardzo starannie zmontować sobie człowieka. Ale jak! Poszczególne elementy twarzy (oczy, usta, kości policzkowe, łuki brwiowe) wyglądają przepięknie, bardzo dokładnie i można dowolnie bawić się ich układem. Wierzcie lub nie, ale jestem przekonany, że gotowa wersja Ojca Chrzestnego zbierze za grafikę prawdziwe laury.

Tylko od Was zależy, czy na ulicę wyjdziecie łysym tłuściochem z blizną na gębie, czy też eleganckim, opalonym i ładnie uczesanym włoskim lowelasem. Fakt, to tylko czysta kosmetyka i na przebieg gry raczej nie będzie miała wpływu, ale bawienie się własną postacią zawsze rządzi. Po kilku godzinach testów można powiedzieć jeszcze jedno. The Godfather będzie kopią Grand Theft Auto.

Po wyjściu z małej uliczki (w której bohater gry zebrał cięgi od bandziorów) okazuje się, że bez najmniejszych ograniczeń można przechadzać się ulicami starego, powojennego Nowego Jorku. Szczupły chłopaczek (bądź otyły bamber – to już zależy od Was) może iść tam, gdzie chce, choć naniesione na mapę punkty wyraźnie wskazują, gdzie leży kolejny cel. Nie ma problemu, aby w podróży wspomóc się kradzionym autem (o tak, można wyciągnąć kierowcę siłą i natychmiast zająć jego miejsce za kierownicą), można też bez problemu bić, bądź zagadywać przechadzających się ulicami mieszkańców. Dosyć ciekawie rozwiązano samą walkę. Zapomnijcie o nawalaniu po przyciskach – do wymierzania ciosów służy teraz prawy analog joypada. Najpierw odchylamy go do tyłu, aby wziąć zamach, a następnie mocno przechylamy do przodu, zgodnie z torem lotu pięści. Co najważniejsze – ten system działa!

Granie gangsterem z klasą być może trafi do ludzi, którzy niespecjalnie potrafią wczuć się w afroamerykańskie klimaty. Po więcej szczegółów zapraszamy za miesiąc! Do N+ oczywiście. **Matt** ■■

NEWSPLASH

KIEDY PIŁA JUŻ NIE WYSTARCZY
Jeśli zakrwawiona piła w roli kontrolera do Resident Evil 4 z jakiś powodów nie przypadła Wam do gustu, Capcom szykuje kolejną zabawkę. Wraz z grą (na PS2), dwunastego stycznia w Japonii zadebiutuje kolejny kontroler, a będzie nim... replika handguna! Spluwę wykonano z prawdziwego metalu, a swym wyglądem w stu procentach przypomina pukawkę Leona. Capcom przygotował łącznie cztery rodzaje broni i mimo że wyglądają jak prawdziwe, są od nich pięciokrotnie mniejsze. Innymi słowy, takim maleństwem ciężko będzie przekonać sprzedawcę do oddania kasy.

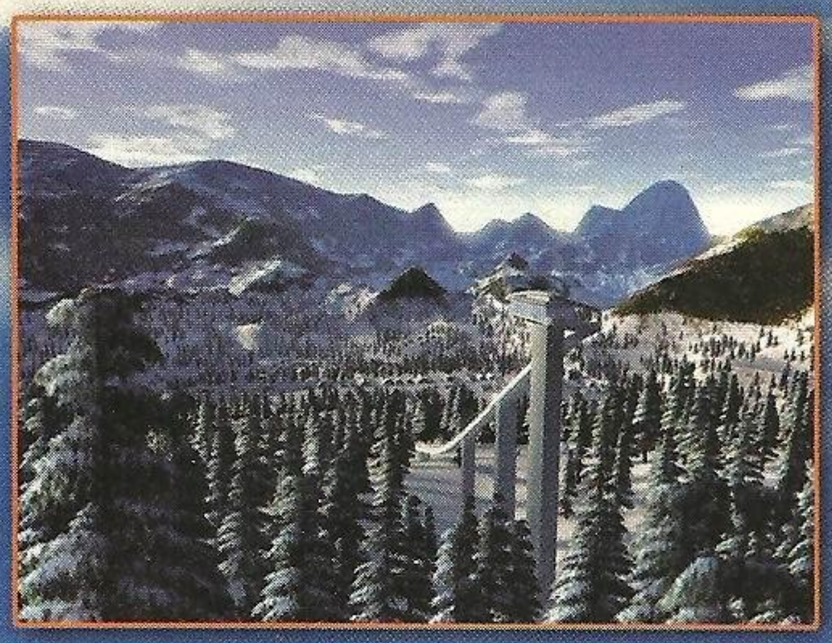
TYMCZASEM W JAPONII
Japońska premiera gry Ryu Ga Gotoku odbyła się 8 grudnia, a więc niecałe dwa tygodnie temu. Już pierwszego dnia kupiło ją prawie 100 tysięcy napalonych graczy. To o pięćdziesiąt tysięcy słabiej od poziomu, jaki odnotował Rogue Galaxy, erpeg od Level-5, debiutujący w sklepach dokładnie tego samego dnia. Tytuł najlepiej sprzedającej się gry w Kraju Kwitnącej Wiśni w dalszym ciągu należy do Biohazard 4 – tylko w pierwszym tygodniu grudnia sprzedało się 242 878 sztuk. Pytacie o trzy najlepiej sprzedające się tam konsole? Pierwszy tydzień grudnia wystarczył, aby „ożenić” 176 958 Nintendo DS; 92 121 PSP i 32 042 PS2. Pierwszego Xboksa sprzedało się w tym czasie 149 sztuk. Phe.

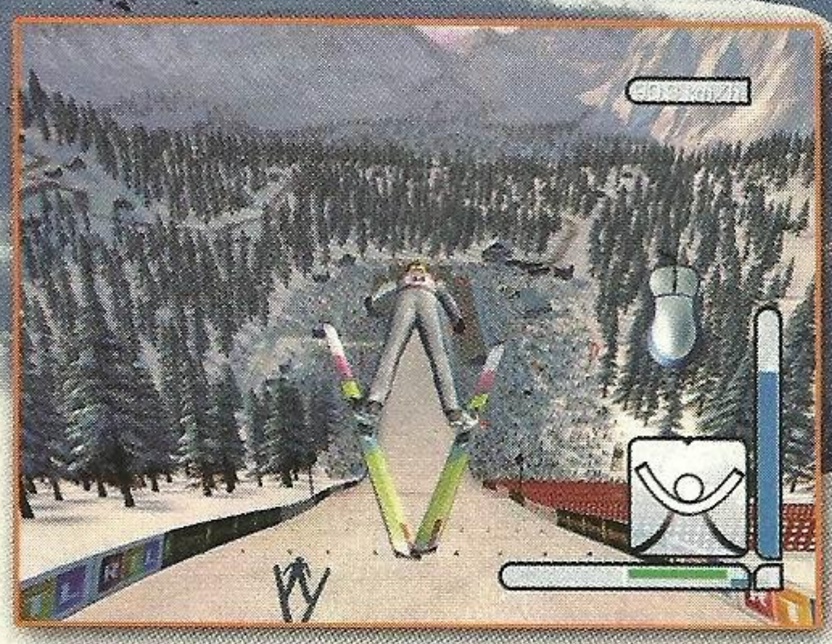
SQUARE ENIX ZWYŻKUJE
Final Fantasy XI, sieciowy RPG od Square Enix nigdy nie przebił się do Europy. Tym czasem firma odnotowała blisko pół miliona (!!!) japońskich, zarejestrowanych w sieci użytkowników tej gry. 10 grudnia rozpoczęły się beta testy Final Fantasy XI, tym razem jednak na konsoli Xbox 360.

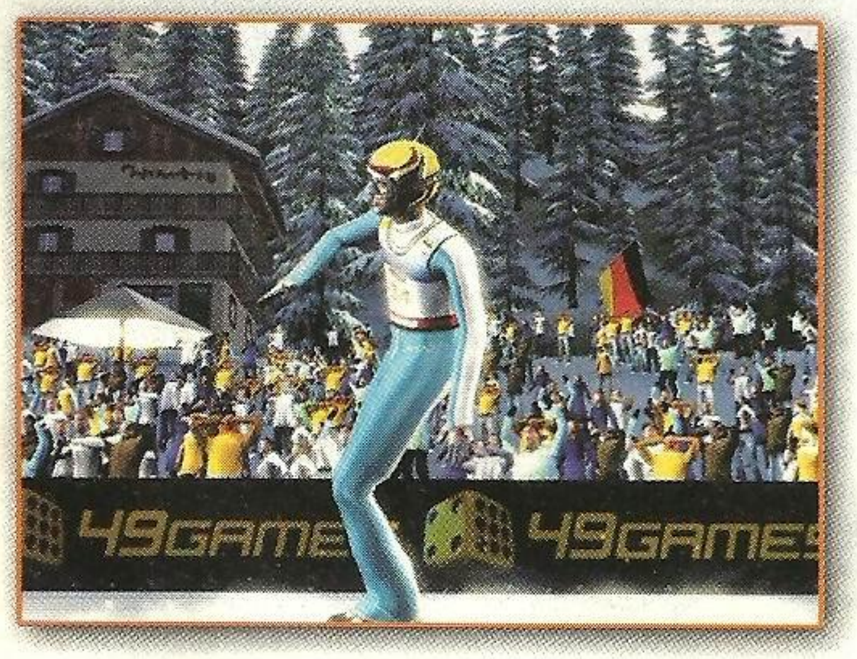
GRA Z PODTEKSTEM
Ubisoft Montreal ma nowy, szalony pomysł, któremu na imię Lapis. Mowa tu o nowej grze na Nintendo Dual Screen, która z założenia uczyć nas będzie, jak... funkcjonują kobiety. Celem gry jest zadowolenie dziewczyny, choć metodą nieco inną, niż ta, o której pomyślało właśnie 90 procent z Was. Na dotykowym ekranie NDS pojawią się małe, pluszowe króliczki, a zadaniem graczy będzie dziobanie, drapanie i łaskotanie ich stylusem. Dziwnie się o tym pisze, ale to nadal nie wszystko.... Oprócz „pracy” stylusem, gra dopuszcza śpiewanie i dmuchanie w mikrofon NDS... a jak króliki będą w pełni zadowolone, to zaczną latać... i podobno zadowala się je identycznie jak dziewczynę... Starczy. Zobaczymy, jak Lapis oceni Kaxi.

DWIE WALKIRIE!
Square Enix zapowiedziało dwie części kultowego erpega Valkirie Profile. Oryginalna gra zostanie skonwertowana na ekran PSP, natomiast pełnoprawny sequel na PS2 będzie nosił tytuł Valkirie Profile Silmeria, zostanie wykonany w pełnym 3D i ukaże się już w przyszłym roku.

OTRUNNIN'
Konwersja nowego Outruna z automatów w wersji ostatecznej (po kilku upgrade'ach) wyląduje na PS2 i PSP. Sega tytułuje ją Outrun Coast 2 Coast.







FIS SKI RTL JUMPING 2006

- ponad 1,1 miliona sprzedanych egzemplarzy poprzedniej wersji,
- najpopularniejsza zimowa dyscyplina sportowa nie tylko w Polsce,
- oficjalna licencja FIS (prawdziwe skocznie, rzeczywiste zawody),
- najbardziej profesjonalna gra o skokach,
- sprawdzian wiedzy o skokach, 500 ciekawych pytań,
- akcja widziana z kilku kamer, rewelacyjny samouczek,
- olbrzymia ilość opcji, niesamowita grafika.

3+ www.pegi.info

IQ PUBLISHING

www iqp.pl
www.exerion.pl

RTL PLAYTAINMENT

DSV

49GAMES

© 2005 RTL Playtainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydana przez 2005 RTL Playtainment. Wszystkie pozostałe znaki handlowe i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm.
IQ PUBLISHING jest wyłącznym dystrybutorem tych gier w Polsce. Pełną ofertę blisko 40 tytułów znajdą Państwo na stornie www.iqp.pl. Co miesiąc 5-10 nowych pozycji, także gry na inne platformy oraz najbogatsza w Polsce oferta akcesoriów. Gry dostępne także w dobrych sklepach komputerowych oraz w takich sieciach jak: MEDIA MARKT, SATURN, CARREFOUR, MEGA AVANS, EMPIK, GEANT, AVANS i innych.

IQ Publishing s.c. 04-766 Warszawa, ul. Trakt Lubelski 163 lok. 34 Tel. +48 22 613 26 36 Tel./faks +48 22 613 27 29

DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
PLATFORMA: PS2
TERMIN: PAL – 2006

JUŻ GRALIŚMY

FINAL FANTASY XII

AMERYKAŃSKIE DEMO BYŁO NIEZWYKLE MIŁYM GESTEM ZE STRONY SQUARE

Jak do tej pory musieliśmy czekać na premierę właściwej gry w Japonii, a następnie co najmniej kilka miesięcy na anglojęzyczną wersję. Zapaleńcom – jak ja – pozostawało granie w import z japońskimi krzaczkami posiłkując się zaczerpniętymi z netu skryptami z tłumaczeniem dialogów na bardziej zrozumiały język...
Od całkiem niedawna widać znacznie zwiększone zainteresowanie amerykańskim rynkiem – a skoro tacy giganci jak Capcom i Namco wypluwają Resident Evil 4 i Soul Calibur III, a więc największe hiciory, najpierw właśnie w USA, Square-Enix nie mogło być gorsze i postanowiło dorzucić gorące demko do pudełka z grą Dragon Quest VIII. Mam nadzieję, że w jakiś sposób przełoży się to na skrócenie czasu pozostałego do premiery pełnej wersji w Stanach, a być może i u nas, w Europie.

Vaan, Basch i Penelo oraz Ashe, Fran i Balthier, to dwie ekipy, które przyszło mi poprowadzić w demie. Tym samym mogę chyba już na sto procent stwierdzić, że tak właśnie będą brzmiały imiona bohaterów w anglojęzycznych wersjach gry. Vaan, główny bohater Final Fantasy XII, to znany już Wam zapewne z wcześniejszych zapowiedzi, młody chłopak o dziewczęcej urodzie, który marzy o karierze pirata. Z rozpoczynającego demo trailera (poskładanego z fragmentów filmików z gry) o fabule nie można dowiedzieć się wiele nowego. Narrator przedstawia przede wszystkim krainę, świat Ivalice, gdzie można doświadczyć rozwoju techniki wspieranej magią. Latające statki są wszędzie, nie brakuje też pojazdów mechanicznych („króliczka" Fran na motocyklu nieźle się prezentuje), czy broni palnej – jest więc to, czego oczekujecie i wiele, wiele więcej.

WROGÓW WIDAĆ JAK NA DŁONI, NIE MA LOSOWYCH WALK, A WSZYSTKO ZROBIONE JEST NA KSZAŁT SIECIOWEGO ERPEGA.

Demo oferuje graczom dwa tryby – Wait Mode („dla myślących") i Active Mode („dla poszukiwaczy dreszczyku"). Oba okazały się równie interesujące, choć pierwszy niestety nie oferował prawie wcale przygodowych elementów, a jedynie zakładał pokonanie trzech przeciwników danego rodzaju, co prowadziło do konfrontacji z pierwszym bossem. Jedyna różnica polegała na prowadzeniu walki. O ile w Wait Mode po wciśnięciu odpowiedniego przycisku pojawiało się menu (wiecie: Attack, Magic, Summon, Item, itp.), cała akcja gry zatrzymywała się, pozwalając na spokojnie wybrać właściwą opcję, to już w Active Mode bój trwał nieprzerwanie, niezależnie od tego, czy gracz właśnie zastanawiał się nad wyborem odpowiedniego czaru, czy też nie. Wszyscy wrogowie, także ci więksi, byli stosunkowo łatwi do zwyciężenia, dzięki czemu nawet niedzielny gracz poradziłby sobie bez najmniejszych problemów. Jednakże cała seria pojedynków rzuciła sporo światła na system walki najnowszej części sagi. O tym, że przeciwników widać jak na dłoni, że nie ma losowych walk, że wszystko zrobione jest na kształt sieciowego erpega, gdzie na przykład można dowolnie poruszać się podczas pojedynku, na pewno już doskonale wiecie. Postaram się więc napisać o tym, co mogło ujść Waszej uwadze.

Ubita piranią pozostawia po sobie przydatne przedmioty, podobnie zresztą, jak większość pokonanych przeciwników. Nie ma już tabelki podsumowującej, okienka ze statystykami, rodzajem i ilością zebranych dóbr. To wszystko prezentowane jest w formie niewielkich komunikatów wyświetlanych na ekranie. Informacje o zdobytych punktach doświadczenia, podniesieniu levelu postaci, czy nawet atakach przygotowywanych właśnie przez wroga – to wszystko jest pokazywane podczas właściwej gry, bez żadnych przestojów. Wydawać by się mogło, że taki natłok informacji spowoduje ogólny chaos na ekranie – nic bardziej mylnego. Jak widać, można było rozwiązać to w prosty i klarowny sposób, przeznaczając informacjom danego rodzaju właściwe im miejsce. Jest jasno i przejrzyście.

Bossów nie więzi już niewielki kawałek „areny", który przygotowali dla nich autorzy gry. Skubańcy potrafią bezproblemowo spacerować i walczyć na przestrzeni całej dostępnej lokacji, będąc ograniczonymi jedynie ukształtowaniem terenu. Walka z kilkoma przeciwnikami jednocześnie, w tym również z bossami, nie została ograniczona do z góry określonych, losowych pojedynków. W każdej chwili do potyczki może dołączyć niespodziewany sojusznik, bądź śmiertelny wróg, którego poczynania mogą zmienić wynik bitwy. Członkowie drużyny w każdej chwili mogą wdać się w niezaplanowaną walkę, mimo że jej lider będzie podążał niekon-

TARGET LINES

Pisałem o nich już wcześniej, ale jest to na tyle ważny element zabawy, żeby przypomnieć jeszcze raz funkcję Target Lines. Te różnokolorowe linie, których barwa pełni informacyjną rolę, pozwalają graczowi zorientować się w sytuacji na polu walki. Niebieskie linie wykwitające z naszych podopiecznych w stronę przeciwników wskazują w prosty sposób aktualnie atakowany cel. Zdarzają się też linie zielone wskazujące, że któraś z postaci leczy inną. Linie czerwone prowadzą od przeciwników do naszych bohaterów, co wskazuje na atak wyprowadzany w kierunku danej postaci. System ten jest naprawdę banalnie prosty i pozwala uniknąć chaosu podczas potyczki, co jest nieocenionym ułatwieniem.

XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation 2 · PSP · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

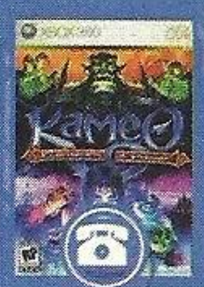
Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

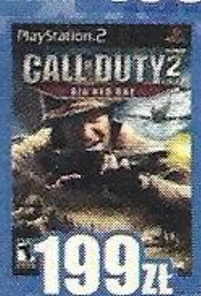
czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

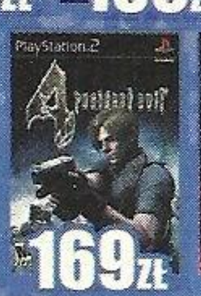
ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
www.swiat-gier.com

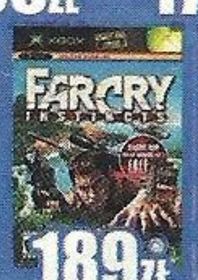
SERWIS · WYMIANA · SKUP · WYSYŁKA 24H · RATY · REGENERACJA CD / DVD · KONSOLE · GRY · AKCESORIA

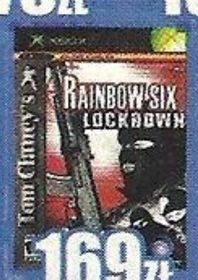
NIE CZEKAJ NA MIKOŁAJA!
U NAS KUPISZ PREZENT POD CHOINKĘ!

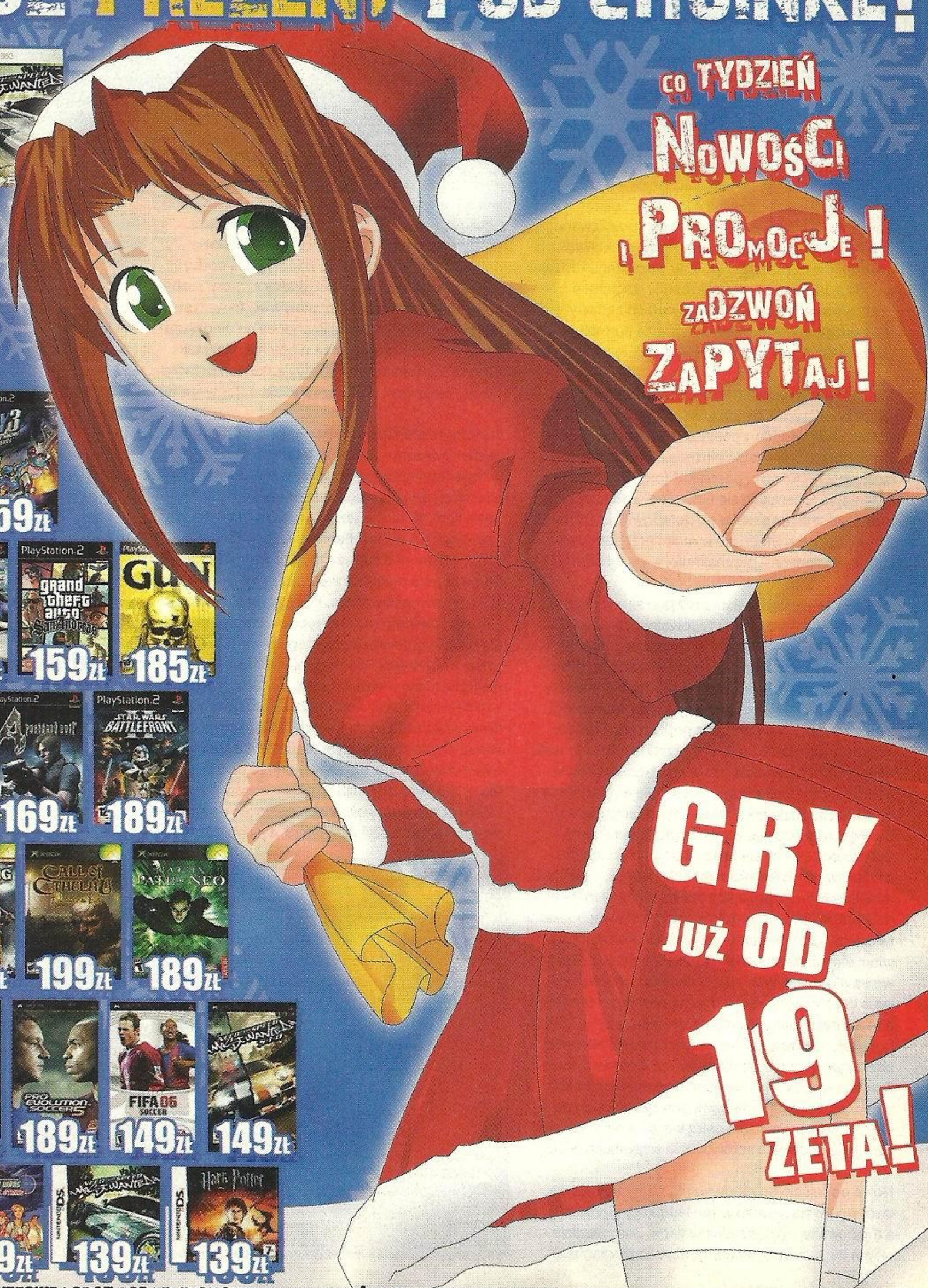




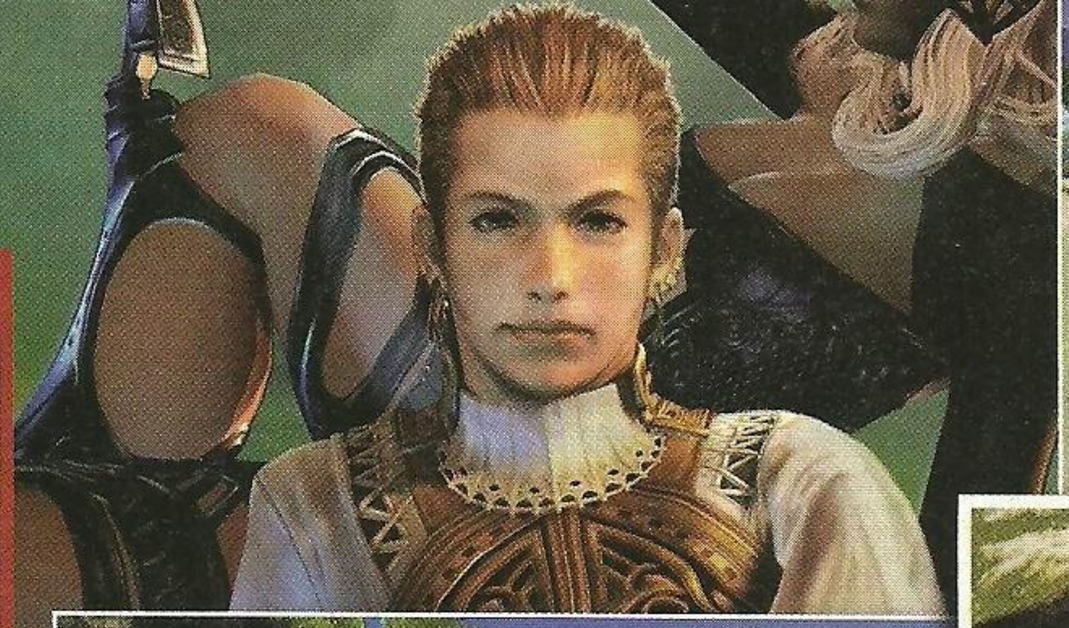








PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI! • OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ASORTYMENTU



DO POPRAWKI...

Takie błędy w detekcji kolizji, jak ten na obrazku, gdzie dinozaur chowa cały łeb w skale, są może do wybaczenia we wczesnej wersji, ale szczerze liczę, że pełna będzie zawierała ich jak najmniej, a najlepiej wcale. Tym bardziej, że w przypadku naprawdę monumentalnych przeciwników będzie wyglądało to co najmniej nieciekawie...

fiktowym szlakiem. Przywódca oczywiście może zostać dowolnie zmieniony podczas rozgrywki, co następuje automatycznie, jeśli aktualny zostanie znokautowany. System Gambit można w każdej chwili włączyć bądź wyłączyć dla każdej postaci. Służy on do odgórnego kontrolowania poczynań całej ekipy poprzez narzucone schematy zachowań pozwalające na radzenie sobie w odpowiednich sytuacjach. Ciekaw jestem, jak będzie się sprawdzać ten pomysł podczas walk z naprawdę twardymi bossami. Ciosy można łączyć w combosy zwane tu łańcuchami (Chains), które zadają przeciwnikom zwiększone obrażenia. Sporo tu wszelkiego rodzaju nowości, które najwyraźniej zostały dogłębnie przemyślane, bo już po kilku minutach zabawy ich zastosowanie staje się dla gracza normalne i oczywiste. Fani Finali poczują się jak ryby w wodzie. Magia została podzielona na cztery rodzaje. Białą, by leczyć, Czarną, by atakować i Zieloną, by mieszać w statusach wrogów i postaci. Do tego dochodzi Time Magic, czyli magia służąca manipulacjom czasem. Co ciekawe, pasek MP (punktów magii) stopniowo regeneruje się bez udziału gracza, który może rzecz jasna szybko go doładować zarzucając Ether czy Turbo Ether, ale w moim przypadku nie było to konieczne – przynajmniej w wersji demo.

Nowy Final wygląda jak mu przykazali – w pełni trójwymiarowe środowisko, dowolnie obracana kamera (przy użyciu prawego analoga) i pojedynki rozgrywające się w tych samych miejscach, gdzie zastajemy przeciwników – bez żadnego doładowywania czy zmiany lokacji. Nikt już nie będzie mógł się przyczepić do znanego z poprzednich części, niechlubnego faktu, że areny przeznaczone do walk, na które gra przenosiła nas w przypadku losowej potyczki, często znacząco różniły się wyglądem od miejsca, gdzie pojedynek został zainicjowany. Do tego zdarzało się, że nie wyglądały najlepiej. Bardzo podoba mi się takie podejście do tematu, a widzę w nim tylko jeden malutki minusik – niektóre miejscówki w poprzednich częściach były małymi dziełami sztuki i szczególnie przy walkach z bossami nadawały grze charakterystycznego klimatu. Obawiam się też nieco o efekciarskie animacje przyzywania gigantycznych sprzymierzeńców (podobnie jak o Weapony, których – mam nadzieję – nie zabraknie), których tutaj niestety nie mogłem zbyt wielu pooglądać. Jak pisałem we wcześniejszych tekstach, charakter naszych „strażników" zmienił się nieco. Zamiast wpadać na chwilę, atakować kogo trzeba i umykać, pojawiają się obok przyzywającego na dłużej i wraz z nim robią ostrą siekę na ekranie. Nie mogę się doczekać sprawdzenia wszystkich w akcji.

Nowe podejście do rozgrywania walk miało także swój wpływ na jeszcze jeden kluczowy element, a mianowicie wygląd przeciwników. Jeśli rzucicie okiem na załączone screeny, szybko powinniście dojść do wniosku, że nawet tych kilku pokazanych w demie, to kawał naprawdę porządnej roboty. Może jeszcze nie dzieła sztuki (tych oczekuję w pełnej wersji), ale już wykonane z wielkim kunsztem modele. Na statycznych obrazkach nie jesteście w stanie docenić całego ich piękna – są świetnie animowane, poruszają się wspaniale, a podczas walki, gdy na ekranie widać efekty czarów, rozbłyski i specjalne ciosy, przedstawia się to wszystko jeszcze lepiej. Spójrzcie choćby na dinozaura! Seria Final Fantasy jeszcze nigdy nie miała tak pięknie zaprojektowanych i wykonanych przeciwników. Teraz ma i wielki szacun dla autorów za to!

Troszkę zawiedziony jestem, jeśli chodzi o sferę audio. Owszem – jest pompatyczna muzyczka w trailerze na początku, są fajne melodyjki podczas właściwej gry, ale – no właśnie – tylko fajne. Nie natrafiłem na żadne „czadowe", „wypasione" czy „zabójcze". A w Final Fantasy X czy VII takie były, oj były. Mam nadzieję, że to tylko kwestia charakteru dema i braku okazji do zaprezentowania naprawdę klimatycznych kawałków, które obiecał stworzyć Hitoshi Sakimoto (mistrz Nobuo Uematsu ograniczył się do przygotowania głównego utworu śpiewanego przez Angelę Aki). Niemniej nie jest źle, gdyż utwory nie irytują i nie przeszkadzają, a wręcz przeciwnie – to najważniejsze. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, wszystkie są na swoich miejscach. Nie ma sensu chyba na obecnym etapie wypowiadać się o nich całościowo, ale nie wątpię, że będzie jeszcze lepiej. Do tego dochodzi sprawa głosów postaci, które jak na razie można było usłyszeć wyłącznie w oryginalnej, japońskiej wersji, a jedynie narrator w trailerze nawijał po angielsku. Upłynie jeszcze nieco potu aktorów, zanim wszystkie kwestie zostaną nagrane w języku Szekspira, ale bądźmy dobrej myśli w oczekiwaniu na wersję japońską.

MELODYJKI PODCZAS WŁAŚCIWEJ GRY SĄ FAJNE, ALE... NO WŁAŚNIE – TYLKO FAJNE. NIE TRAFIŁEM NA ŻADNE „CZADOWE", „WYPASIONE" I „ZABÓJCZE" KAWAŁKI.

Po ukończeniu obu etapów dema, narrator zapowiada ekscytujące przeżycia, zaś umiejętnie pocięte i zmontowane scenki FMV i ładnie pokazane fragmenty właściwej gry robią nadzieję na jeszcze więcej. Square swoje dzieło chce wydać w Japonii 16 marca 2006 roku, Amerykanie zaś mają otrzymać swoją wersję w drugim kwartale roku 2006, co w praktyce może oznaczać początek okresu wakacyjnego. Jeśli chodzi o Europę, nadal obstawiam, że gra trafi do nas na przyszłą Gwiazdkę (mając cichą nadzieję na wrześniowy termin). Trzymam kciuki, by reżyser i producent gry, którym tym razem został Yasumi Matsuno, spełnił powierzoną mu rolę z należnym tej wielkiej sadze szacunkiem i oddał w nasze ręce produkt godny swoich wspaniałych poprzedników.

Oskar ■■

VAGRANT FANTASY XI + I

Final Fantasy XII pełnymi garściami czerpie z systemu gry sieciowego Final Fantasy XI oraz Vagrant Story, jednej z najlepszych gier action-rpg spod igły Square. W swoim czasie, ta wydana na PSX gra powalała jakością grafiki (była po prostu piękna), zaś nowatorsko prowadzona walka łączyła patenty znane z wcześniejszych gier spod znaku FF z kilkoma nowymi elementami i pojedynkami w czasie rzeczywistym. Także w FFXII duże znaczenie ma zasięg ciosów, nad głowami postaci widać paski energii, czy ikonki mające obrazować zaskoczenie czy zdziwienie jak w grze MMORPG typu FFXI. Przeciwnicy walczą także ze sobą, jedni są spokojni, inni agresywni, jeszcze inni mogą okazać się przydatnymi sojusznikami w niektórych walkach. Całość sprawia wrażenie żyjącego własnym życiem, ogromnego świata i choć widziałem tylko dwa etapy dema, nie mam wątpliwości, że taki właśnie będzie.

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
RATY

PS2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ I ZAPYTAJ

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022)498 99 93
TEL. (022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
www.madgames.pl

PS2 SLIM 599,-
PSP 979,- + 1GB KARTA 1199,-
XBOX 649,-
GAMECUBE od 250,-
GBA 359,-
NINTENDO DS 499,-

MOST WANTED

159,-

169,-

189,-

189,-

189,-

179,-

199,-

149,-

149,-

169,-

159,-

179,-

169,-

189,-

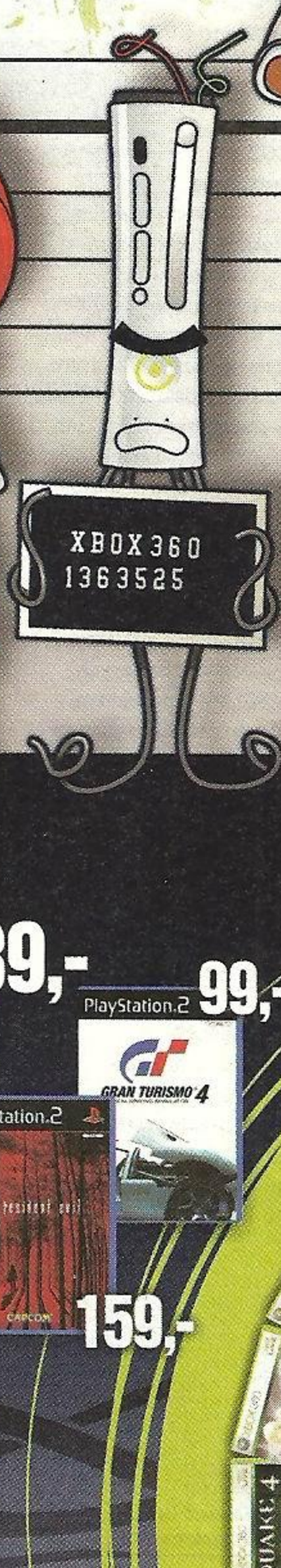
159,-

99,-

GRY OD 19,-
PS2 XBOX GCN

GRY PSP OD 89,-

GRY NDS OD 79,-



MG 2403578

ŚW MIKI 2003578

XBOX 360 1363525

NOWY ROK 06 2006120

k 2006

170
160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60

juz jest!

XBOX 360

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

► MANAGER PIŁKARSKI PRODUKCJI KONAMI

Mając najbardziej zaawansowany silnik liczący zachowania graczy na boisku i oferujący najwięcej możliwości grzebania w taktycznych zachowaniach piłkarzy podczas meczu, Konami wreszcie przystąpiło do prac nad swoim własnym menedżerem piłkarskim. Efekt dotychczasowych prac miałem okazję przetestować ogrywając wczesną wersję preview ich najnowszego piłkarskiego projektu i muszę przyznać, że jak na debiutantów radzą sobie całkiem nieźle, choć widać tu dość specyficzny, japoński sznyt, który nie do końca musi przypaść do gustu europejskim fanom piłkarskich menedżerów.

TWARZĄ W TWARZ

Właśnie to miałem na myśli pisząc „japoński sznyt" – wszelkie spotkania z szefami klubu lub piłkarzami, raporty od scoutów, przypomnienia od asystentki, czy też przedmeczowa odprawa drugiego trenera – wszystko to odbywa się twarzą w twarz, czyli naszego rozmówcę widzimy na ekranie, a w okienku pojawia się to, co dana osoba aktualnie ma do przekazania. Dopiero potem zaczyna się właściwa część spotkania (nie zawsze oczywiście, to zależy od charakteru rozmowy), czyli na przykład – widzimy ustawienie taktyczne przeciwników lub też pojawia się ekran z warunkami kontraktu. Wybór kwestii rozmowy jest zazwyczaj dość ograniczony; w większości wypadków jest to po prostu „tak" lub „nie", czasami jednak, zwłaszcza podczas wywiadów dla TV (a tak, dziennikarze są naszą osobą zainteresowani) lub rozmów z piłkarzami po wezwaniu ich na tak zwany „dywnik", pojawiają się inne opcje rozmowy – jak choćby wybór zawodnika, na którego stawiamy w nadchodzącym sezonie albo też pytanie o samopoczucie piłkarza w drugim z wymienionych przypadków.

I o ile motyw ten wprowadza pewną interakcję i trochę urozmaicenia, to czasami zajmuje po prostu zbyt wiele czasu, a jego użycie jest moim zdaniem trochę niepotrzebne – po co w tak prostej sytuacji, jak choćby raport z postępów negocjacji z zawodnikiem w sprawie przedłużenia kontraktu, za każdym razem zaczynać od pokazania twarzy asystentki? Nie można zapodać tego jako zwykłego tekstowego komunikatu, albo lepiej od razu wrzucić nas do menu, gdzie będziemy mogli zobaczyć, czemu oferta została odrzucona lub przyjęta? No ale cóż – taki już urok PESM i nic się na to nie poradzi – trzeba się przyzwyczaić.

MENUSÓW GĄSZCZ

Podstawą każdego menedżera piłkarskiego są menusy, w których spędzimy przecież znakomitą większość czasu zabawy. Konami spisało się w tym wypadku całkiem nieźle, choć wyjątkowo ascetycznie – podobnie zresztą, jak w Pro Evo. Kolejne ekrany są wprawdzie wystarczająco czytelne, ale już niekoniecznie ładne, a czasami zaś po prostu brzydkie. Ale swoją rolę spełniają w stopniu zadowalającym, choć poruszanie pomiędzy wszystkimi działami (kalendarz, wieści, personel, taktyka, trening, itd.) mogłoby być nieco lepiej przemyślane – za dużo tu cofania się i wybierania innych zakładek.

Opcji jest sporo, ale ograniczają się do trenerki – nie ma tu zarządzania klubem, rozbudowywania stadionów, ustalania cen biletów, czy podpisywania kontraktów reklamowych. A to dlatego, że PESM nie jest symulatorem klubu piłkarskiego, tylko skupia się na karierze trenera – zwycięstwa oczywiście mają wpływ na finanse klubu, ale przede wszystkim liczą się zdobyte punkty sławy, które wyznaczą nasze miejsce w trenerskim rankingu i pozwolą na przejście do innego klubu w wypadku niezadowolenia pracodawców z wyników drużyny. Im tych punktów więcej uzbieramy, tym oczywiście lepsza będzie to ekipa.

CIĘŻKI KAWAŁEK CHLEBA

Praca trenera nie jest łatwa, szczególnie w przypadku, gdy jest to trener grający, a tak bez wątpienia będzie w przypadku większości graczy w PESM. Wiadomo, że oglądanie meczu z ławki trenerskiej bywa frustrujące, a że prezentacja spotkania jest identyczna, jak w serii PES, to i nerwy są prawie równie duże, jak podczas grania w „najpiękniejszą grę". Wiadomo, że w piłkarskim menedżerze nie mamy zbyt wielkiego, bezpośredniego wpływu na poczynania graczy na boisku, więc niejednokrotnie wkurzałem się na „moich" graczy, gdy wybierali kompletnie inne rozwiązania niż te, które sam bym wybrał w podobnej sytuacji w PES5, i na przykład, próbowali strzałów z dystansu wtedy, gdy należałoby raczej wbiegać w pole karne. I na odwrót. Na szczęście niemal każde zachowanie gracza na boisku można w odpowiednim menu dokładnie ustalić. Na przykład słabo dryblującym zawodnikom zakazać kiwek, dobrze strzelającym z dystansu przykazać częste próby nękania bramkarza bombami z daleka, a biegającym po skrzydle polecić wrzucanie piłek na naszego najlepiej główkującego gracza. I tak dalej i dalej. Zagrań taktycznych i rozmaitych poleceń jest tu po prostu masa, ale zanim wszystkie rozpracujecie minie pewnie sporo czasu, zaś na początku wystarczy słuchać zaleceń drugiego trenera i korzystać z jego dobrych (lub nie do końca...) rad.

RAPORT KOŃCOWY

PESM na pewno nie będzie idealnym piłkarskim menedżerem, przynajmniej nie w pierwszej części. Przede wszystkim dlatego, że engine PESa, na którym opiera się sam przebieg meczu, nie do końca jest dostosowany do gatunku gry – na przykład zdecydowanie za mało jest fauli i autów, a przez to – przerw w grze, co poważnie utrudnia wprowadzanie zmienników z ławki. Zdarzyło się, że przez ostatnich dwadzieścia minut meczu nie było żadnych przerw i nie udało mi się dokonać żadnych zmian, a tym samym odmienić wyniku meczu. Ale poza tym felerem (który, być może, jeszcze zostanie jakoś dopracowany) PESM zapowiada się na fajną odmianę od standardowych managerów piłkarskich.

Marcellus ■ ■

...Bo widzisz, Rio, zarabiasz 100 tysięcy funtów tygodniowo, a grasz ostatnio straszną padakę...

newsflash

GUERRILLASI ŁYKNIĘCI
Sony nie zwlekając dłużej wciągnęło wreszcie Guerrilla Games (Killzone, Shellshock Nam '67) na listę developerów „first party". Phil Harris, szef europejskiego oddziału Sony Computer World Wide Studios widzi programistów z Amsterdamu jako „kreatywnych wizjonerów" i cieszy się, że ich współpraca wspięła się na nowy, wyższy poziom. Nie jest tajemnicą, że Guerrillasi dłubią przy nowym Killzone na PlayStation 3 i PlayStation Portable, prawda?

OLIMPIADA WEDŁUG SEGI
Oficjalną grę video opartą na Igrzyskach Olimpijskich 2008 w Pekinie wysmaży SEGA. Dzięki współpracy z International Sports Multimedia (ISM), błękitni nabyli wyłączne prawa do produkcji gier opartych na tym wydarzeniu. SEGA nie podzieliła się konkretnymi szczegółami na temat nowego projektu, ale można w ciemno strzelać, iż w grze weźmiemy udział w zawodach pływackich, strzelaniu z łuku, koszykówce, bejsbolu, pływaniu na kajakach, tenisie, Taekwondo, hokeju, zapasach i masie innych konkurencji. Szykujcie energetyczne napoje!

PHANTASY STAR DLA KAŻDEGO
Właściciele PS2 i komputerów PC będą mogli wspólnie zagrać online w Phantasy Star Universe. Gra pojawi się w Japonii 16 lutego 2006 i od tego momentu konsolowcy wraz z kloniarzami zaczną wspólnie ubijać smoki, zakładać klany i wymieniać uwagi w lobby. Uwaga! Phantasy Star Universe na PS2 nie wymaga do działania twardego dysku. Wszelkie update'y i patche zapisywać się będą wyłącznie na karcie pamięci. Aha, serwery do gry będą oczywiście płatne. 30 dni zabawy to koszt ośmiu dolarów, a więc niecałych 30 złotych.

MADDEN PRZYCZYNĄ PROBLEMÓW
Nie wszystkie pomysły w Madden NFL 06 są autorstwa EA. Tak przynajmniej uważa Pernell Harris, właściciel developerskiej firmy Virtual Jam. Podobno trzy lata temu Harris omawiał z EA mechanizmy i założenia do gry Heart of a Champion (która de facto nigdy nie wyszła na światło dzienne), a dziś te same rozwiązania widzi w nowym Maddenie. Harris pozwał EA do sądu domagając się tym samym finansowego zadośćuczynienia. Adwokaci wydawniczego giganta tłumaczą, że zarzuty Harrisa nie mają pokrycia w dowodach. A co na to Madden?

STO MILIONÓW PS2
Pod koniec listopada 2005 roku Sony osiągnęło kolejny rekord – do sklepów trafiło łącznie sto milionów konsol PS2. Lubicie porównania? Lubicie. Pierwsze PlayStation osiągnęło pułap stu milionów sprzedanych urządzeń dopiero po dziewięciu latach i sześciu miesiącach obecności na rynku. Czarnemu następcy wystarczyło niecałe sześć lat. Najwięcej konsol, bo aż 40 milionów wchłonęli Amerykanie. Europejczycy wciągnęli około 37 milionów, zaś Azjaci zadowolili się niewiele ponad 22 milionami urządzeń. PS3 ma strasznie mocne fundamenty!

CAPCOM PRZELICZA
Plany „żółto-niebieskich" są ambitne. Do końca marca 2006 roku planują oni sprzedać dwa miliony kopii Resident Evil 4 na PlayStation 2. Konwersja horroru jest najlepiej obecnie sprzedającą się grą Capcomu – od października 2005 gracze zakupili ponad milion egzemplarzy RE4. Drugim wielkim tytułem na pewno będzie Onimusha: Dawn of Dreams, którego Capcom planuje sprzedać ponad milion sztuk. My kupimy przynajmniej dwie kopie, a co!

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

Mark Rein stracił trochę w naszych oczach, bo wycofał się ze swoich wcześniejszych ostrych wypowiedzi (a raczej wyjaśnił, że zostały źle zinterpretowane), a szkoda, bo myśleliśmy, że jest prawdziwym twardzielem. A na poważnie, vice szef Epic Games ma kilka ciekawych rzeczy do powiedzenia...

Tak naprawdę bardzo podoba mu się pilot Revo, ale niebezpieczeństwem jest to, że wiele osób może nie zrozumieć idei wykorzystania kontrolera i zaowocuje to wylewem kiepskich gier – nie oznacza to jednak, że Nintendo i wielu dobrych developerów nie stworzy na Revo świetnych tytułów. Rein chętnie zabrałby się do prac nad tytułami na konsolę Nintendo, pod warunkiem, że udźwignie ona Unreal Engine 3. Jeśli zaś chodzi o grafikę, Mark wyjaśnia, że chodziło mu nie o napchanie bylejakich gier bajeranckimi efektami, a jak najlepsze wykorzystanie mocy konsol, do stworzenia większych światów itp. Za przykład podał GTA, które dopiero dzięki mocy PS2 mogło przejść w trzeci wymiar.

↘ RESIDENT EVIL 5

Keiji Inafune z Capcom liczy na równoczesną premierę RE5 na X360 i PS3, co byłoby pierwszym takim wydarzeniem w historii serii. Zależne jest to jednak od tego, kiedy ukaże się nowa konsola Sony. Ciekawe jest to, że w grze znajdą się jakieś elementy zabawy online. Niestety – nie ujawniono szczegółów.

↘ FREE RADICAL UBISOFT

Ubisoft zajmie się wydawaniem gier Free Radical, byłych członków Rare, odpowiedzialnych za serię TimeSplitters. W tej chwili w trakcie produkcji znajduje się skierowany do starszych graczy tytuł, który ukazać się ma na next-genach między kwietniem 2006 a marcem 2007.

MICROSOFT ATAKUJE

↘ X360 W JAPONII – CIĄG DALSZY

Japońscy analitycy jednogłośnie uznali, że nowa konsola MS nie ma szans na sukces w Kraju Kwitnącej Wiśni. Gry są mało atrakcyjne, a możliwości sprzętu niewielkie (dobrze wiedzieć!). Microsoft może liczyć tylko i wyłącznie na potknięcie Sony, jeśli marzy o zawojowaniu Japonii. Tymczasem szef Xbox Japan twierdzi, że do wakacji 2006 sprzeda się tam milion X360 i niemal drugie tyle do przyszłorocznej Gwiazdki. Premiera systemu odbyła się 10 grudnia, w Korei i Hong Kongu Xbox 360 pojawi się 24 lutego, a w Singapurze dopiero 2 marca.

↘ PIERWSZA GRA NA X360 W INTERNECIE

I zupełnie przypadkowo jest to Condemned: Criminal Origins (cóż za ironia). Oczywiście nie można jej wypalić na DVD i następnie pograć na konsoli, ale jest to pierwszy krok w stronę spiracenia nowego Boxa. Ciekawe ile czasu opierać się będą zabezpieczenia, nad którymi MS pracował rzekomo dwa i pół roku.

↘ ADVANCED WARFIGHTER ZNOWU OPÓŹNIONE

Premiera Ghost Recon: Advanced Warfighter ponownie została przeniesiona. Tym razem z lutego 2006 na marzec, co nie oznacza, że nie będzie kolejnych opóźnień. Z nowych informacji wynika, że gra korzystać będzie z trzech rdzeni procesora konsoli, a po Live zmierzy się szesnastu graczy. Konsolowa wersja będzie mieć tryb kooperacji zaczynający się w momencie, gdy skończy się akcja single playera – gracze zostaną przeniesieni do Nikaragui i tam powalczą z nowymi przeciwnikami. W trybie dla samotników dostępnych będzie dwadzieścia pięć broni, a w multi o pięć więcej. Niektóre z nich dadzą możliwość zabijania przeciwników stojących za ścianą.

↘ UNREAL ENGINE 3 W XBL ARCADE

Świat się wali. Gry z Xbox Live Arcade zbierają świetne oceny, a teraz Naked Sky Entertainment ogłosił, że przy pracach nad nowym tytułem wykorzysta Unreal Engine 3. Mało tego, w grze, w której wcielimy się w robota broniącego swojej fabryki przed najazdem „mechanicznych mózgów" i przez piętnaście poziomów będziemy strzelać i rozwiązywać zagadki, użyty zostanie Ageia PhysX. Po co? Do stworzenia unikalnych broni opierających swoje działanie na wykorzystaniu realistycznej fizyki (coś jak Gravity Gun z Half-Life 2?). Zanim jednak zaczniecie się śmiać i pukać w czoło musicie wiedzieć, że te gry to mały, cichy sukces branży. Pecetowe Rag Doll Kung Fu stworzone przez Lionhead Studios sprzedało się w liczbie 150 tysięcy kopii, po 20 dolarów każda. Zauważcie, że nie trzeba było płacić za tłoczenie płyt, dystrybucję itp. Gra zarobiła przez to kupę kasy i być może tak samo będzie z tytułami na XBL Arcade.

↘ DZIWACTWA

Z cyklu „czego to ludzie nie wymyślą" dwa zabawne aspekty premiery nowego Xboxa. Okazuje się, że są gracze tak zdesperowani, by mieć swojego Premium Packa, że są w stanie zaoferować za niego usługi seksualne. Odpowiednie ogłoszenia są do znalezienia w sieci.

Natomiast inni, jak Robert Byers z Chicago już zaskarżają Microsoft za to, że firma pozwoliła sobie wypuścić produkt nie poddany odpowiedniej liczbie testów mających stwierdzić, czy jest należycie dopracowany. Oczywiście gość żąda sowitego odszkodowania Nie ma co, same chłodne ziomy dookoła.

CD na str. XX

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

od 399 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2

od 399 PLN
gry od 29,-

od 1199 PLN
gry od 149,-

ROBSON

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 849 PLN
gry od 89,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

od 249 PLN
gry od 29,-

od 249 PLN
gry od 49,-

od 399 PLN
gry od 49,-

od 149 PLN
gry od 49,-

ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15 BEZ SMS-ÓW

LEMMINGS

► BEZMÓZGI GRZEBIĄ W KORZENIACH

Zielonowłose pokraki wracają do gry, tym razem przewędrują jednak przez mały, ostry jak żyleta ekran PlayStation Portable. Mądrym ruchem ze strony Team 17, a więc ekipy konwertującej grę, był powrót do korzeni Lemingów i przedstawienie akcji w ujęciu 2D. To na pewno fajna wiadomość, zwłaszcza, że ta seria (podobnie jak Worms) wiele straciła po przejściu w trzeci wymiar. No więc bez obaw – nowe Lemingi bardzo ładnie mieszają urok starych plansz z nowym, pięknym wykonaniem. Jeśli z jakiś powodów żadna z plansz nie trafi w Wasze gusta, zawsze możecie skorzystać z podręcznego kreatora i stworzyć własny poziom. Szkoda jednak, że nowe (a w zasadzie mocno odświeżone) Lemingi proponują zabawę wyłącznie samotnym konsolowcom. Pomimo wielu prób, nie udało mi się namierzyć opcji multiplayer i wyzwać kogoś z redakcji na pojedynek. Nie ma co prawda problemów z wysłaniem znajomemu samodzielnie wykreowanej planszy, ale nie zmienia to faktu, że Lemmings pozostanie zabawką wyłącznie dla jednego gracza.

Teraz tak. Na pewno pamiętacie, że tytułowe pokraki to jedne z najmniejszych istot w grach video – są tak małe, że na ekranie PSP niespecjalnie dobrze je widać. Dlatego twórcy wprowadzili do gry przycisk Zoom, pozwalający przybliżyć obraz i dokładnie przyjrzeć się poczynaniom naszych malutkich podopiecznych. Słabym rozwiązaniem jest natomiast operowanie kursorem za pomocą krzyżaka i myślę, że analogowy pad sprawdziłby się w tej roli znacznie lepiej. Niestety, gałki używamy wyłącznie po to, aby przejrzeć planszę i zobaczyć, jakie jeszcze przeszkody leżą na drodze do celu. I tyle.

Zasady rozgrywki pozostały nietknięte – naszym zadaniem będzie wydawanie poleceń maszerującym stworkom i takie omijanie przeszkód, aby jak najmniej z nich ucierpiało w drodze do wyjścia. Przed każdą misją gra stawia wymagania – pewna ilość Lemingów musi stawić się w wyznaczonym miejscu, by misja zakończyła się sukcesem. A jeśli zechcecie przyspieszyć akcję, wystarczy przytrzymać przycisk „select" – Lemingi zaczną wówczas uwijać się, jak w ukropie. Szykuje się fajna, logiczna gra; zwłaszcza dla tych z Was, którym brakuje starych, 8-bitowych Lemingów. **Matt** ■ ■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

SUIKODEN V

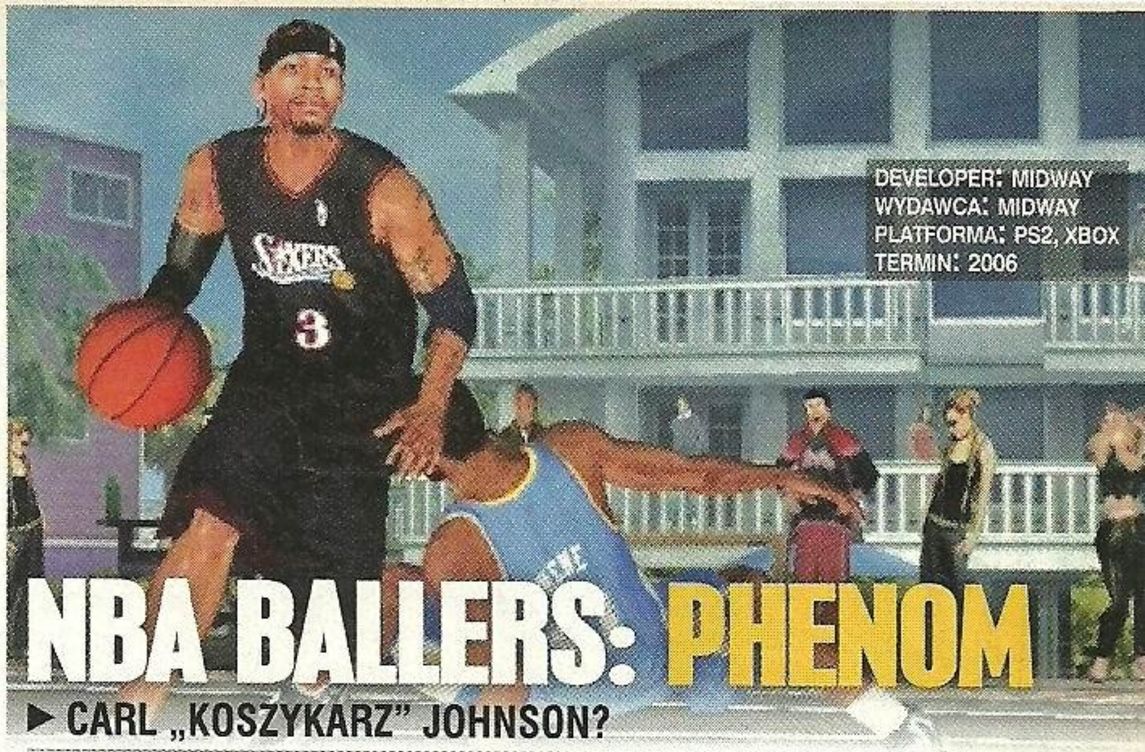
Królestwo Fallena to bodajże ostatnie miejsce na Ziemi, którym rządzą kobiety. Hehe. Akcja gry skupi się jednak na losach młodego księcia, który dziwnym trafem odziedziczy niebawem prawa do tronu. Zanim jednak młodzik usiądzie na miejscu sędziwej matki, czeka go wielka wyprawa, w której towarzyszyć będzie mu Rionne, lokalna mistrzyni miecza. Ciężko wywnioskować, czy poza poprawioną grafiką i dźwiękiem, piąty Suikoden będzie czymś więcej, niż poprzednia część gry. Trzeba przyznać, że modele i animacja postaci mają szanse udowodnić, że PlayStation 2 stać jeszcze na bardzo dużo. Konami na pewno przyprowadzi go do Europy.

LOST PLANET

Nowy projekt Keijiego Inafune (twórcy Onimushy) zaczyna powoli nabierać kształtu. Lost Planet to historia młodego Koreańczyka (Lee-Byung Huna), którego droga przypadkiem krzyżuje się z oddziałem toczącym bitwę z potworami. Lee wprawdzie nie pamięta swojej przeszłości (ach ci klasyczni, azjatyccy bohaterowie), niemniej jest w nim coś, co czyni go zabójczą bronią w walce z paskudami. Ostatnią rzeczą, której dowiadujemy się o bohaterze jest to, że wbija się za stery olbrzymiego mecha i rozpoczyna ostry „dialog" z potworami. Capcom dokłada wszelkich starań, aby gra wyciskała ostatnie soki z Xboxa 360, a nazwisko Inafkinga przy tytule jest swoistą gwarancją jakości.

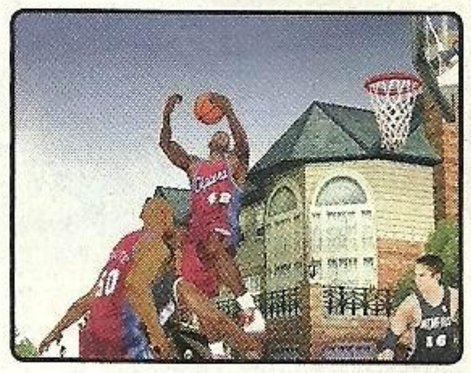
METAL GEAR AC!D 2

Pierwszą rzeczą, która od razu rzuci się Wam w oczy przy zakupie gry, będzie małe urządzenie o nazwie Solid Eye. „Solidne oko" to nic innego, jak trójwymiarowe okulary, które mocujemy na ekranie konsoli uzyskując przez to efekt pseudo 3D. Jak? Zwyczajnie – konsola dzieli obraz gry na dwa alternatywne kadry i skupia go na nowo przy pomocy dołączonego do MGA2 gadżetu. Brzmi nieźle, choć chętnie przekonamy się o tym naocznie. Sama gra zaś kontynuuje pomysł na zabawę kartami i podobno nie będzie już tak skomplikowana jak poprzedniczka. Oby. No i jeszcze jedna zmiana – cell-shade'owane postacie bohaterów prezentują się teraz bardzo atrakcyjnie.



NBA BALLERS: PHENOM

► CARL „KOSZYKARZ" JOHNSON?



Istnieje spora szansa na to, że NBA Ballers: Phenom nazwiecie kolejnym Grand Theft Auto, tylko bez dymiących spluw, bez jeżdżenia samochodami i bez „gorącej kawy". Przed Wami ulice wielkiego Los Angeles ciągnące się od Hollywood, aż po słoneczne plaże Venice Beach, które można swobodnie penetrować. Rola gracza sprowadzi się do opieki nad wirtualnym koszykarzem, który jeżdżąc po mieście i rozgrywając kolejne mecze, pracował będzie na własną reputację (pamiętacie film *Biali nie potrafią skakać*?). Co jakiś czas dobierzecie koszykarzowi nowy podkoszulek, spodnie, czapkę i tonę błyszczących akcesoriów w jednym z licznych sklepów. Musicie wiedzieć, że niektóre kombinacje ubrań podniosą bohaterowi wybrane statystyki i dlatego warto będzie spędzić chwilę na dopasowaniu odpowiednich szmatek. Głównym celem bohatera NBA Ballers będzie jednak rozegranie takiej ilości meczów, która zagwarantuje mu wstęp do jednej z czołowych drużyn NBA. A ponieważ nie samą koszykówką człowiek żyje, nasz człowiek urozmaici sobie czas takimi atrakcjami, jak side-questy (zabawa w paparazzi, turnieje taneczne, mycie samochodów), czy podpisywanie umów z producentami filmów reklamowych. Podobno w NBA Ballers można będzie własnoręcznie zaprojektować boisko i potem ćwiczyć na nim do upadłego. Bo mimo wszystko Phenom to gra traktująca o koszykówce – trzeba naprawdę dużo grać (i odnosić sukcesy), żeby wspiąć się na nowy szczebel kariery i odblokować kolejne bonusy. ■ ■

DANCE FACTORY

► TANECZNA REWOLUCJA?

Codemasters ma fajny i oryginalny pomysł na muzyczną grę. Na wiosnę 2006 roku gotowe będzie Dance Factory, tytuł wykorzystujący do zabawy taneczną matę. Gdzie ta przełomowość? Otóż Dance Factory pozwala bawić się w rytm dowolnej melodii, jaką macie w domowej kolekcji – nieważne, czy jest to klasyczne dicho, rock, R&B, czy też ciężki gotycki metal. Do konsoli wystarczy wrzucić płytę z ulubioną muzyką, a program momentalnie wygeneruje do niej choreografię ruchów. Okazuje się, że najlepszym przepisem na taneczny tytuł jest... pozostawienie graczom wolnego wyboru w kwestii melodii. Po co ryzykować akcję z opieraniem muzycznej gry na amerykańskim hip hopie (Flow: Urban Dance Uprising) czy szalonym disco (DDR), skoro najlepszym soundtrackiem będą Wasze prywatne zbiory. Innymi słowy, koniec z odgórnie narzuconą ścieżką dźwiękową i stylem. Jednak tworzona w czasie rzeczywistym choreografia to tylko jedna z zalet Dance Factory. Oprócz tego, gra produkować będzie tony wizualizacji i teledysków, które wrzuci na ekran w trakcie odtwarzania piosenek. Codemasters pierwszy raz użyło w grze patentu o nazwie „any CD", który po kilku dźwiękach rozpoznaje rodzaj muzyki, a następnie dopasowuje do nich ilość i prędkość wyświetlanych strzałek. W Dance Factory pojawią się takie tryby zabawy jak Endurance (kariera), Fitness i Recorder, a obok tego możliwość gry w szesnaście osób na jednej konsoli! ■ ■

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

↘ BILL WIE, CO MÓWI

Blii Gates nie pozostawił złudzeń. co do ważności X360 dla Microsoftu – to najgorętszy produkt, jaki firma kiedykolwiek wypuściła na rynek. Stwierdził przy tym, że dopiero pod koniec 2007 roku będzie wiadomo, jaki jest wynik wojny konsolowej i czy MS udało się skutecznie zawalczyć z Sony.

↘ X360 JAK AMIGA?

Kochamy „dobrze poinformowane tajemnicze źródła" za to, że dzięki nim możemy się dowiedzieć o takich plotkach jak ta, że jedna z najbardziej oczekiwanych gier na X360 wydana zostanie na czterech płytach DVD.

SONY SZALEJE...

↘ PS3: MOŻE ZA 300, A MOŻE ZA 1000 DOLARÓW...

Być może pamiętacie, że w zeszłym miesiącu pisaliśmy o cenie PS3 mającej wahać się między 300 a 400 dolarów. Tak miał powiedzieć szef firmy, ale okazało się, że ktoś włożył w jego usta wypowiedź z „dobrze poinformowanego źródła". Stringer w rzeczywistości nie powiedział nic na temat ceny, ani tym bardziej nie zdradził, kiedy ukaże się konsola. Za to rozgadał się szef EA i powiedział, że na pewno PS3 nie będzie mieć premiery na wiosnę, ale chodziło mu o Europę i USA – poczekamy na konsolkę nawet do drugiej połowy przyszłego roku.

↘ BLU-RAY I PS3 NA CES

Tymczasem do obozu wspierającego Blu-ray dołączył gigant branży filmowej Fox. Urządzenia obsługujące ten format zostaną zaprezentowane na Consumer Electronics Show w Las Vegas w styczniu. Sony planuje zbudować ogromną platformę w samym centrum imprezy i pokazać PS3 wraz z padem. Jak się okazuje „bumerang" znany z E3, to ostateczna wersja następcy DualShocka. No to teraz pozostaje nam już tylko czekać...

↘ NOWE INFO O MGS4

Kojima mówi, a my grzecznie przekazujemy nowe informacje o MGS4: Snake trafi na kilka pól bitewnych w różnych miejscach świata, ale tym razem nie będzie chodziło o to, by dostać się do konkretnego miejsca (na przykład bazy), gdzie każdy jest wrogiem. Hideo mówi o wyprawach na pole walki, gdzie zabijać się będą wynajęci przez państwa najemnicy. Otoczenie ma zmieniać się w czasie rzeczywistym i gracze sami wpłyną na nie w dowolny sposób, tak by móc przejść dalej.

Kojima sam jeszcze nie wie, w jakich czasach osadzi akcję gry. Może to być kilka lat po wydarzeniach z MGS2, ale równie dobrze dziesięć (czyli X). Snake starzeje się szybciej, bo jest klonem, a technologia klonowania dopiero raczkowała w latach siedemdziesiątych Jednakże Hideo zaznacza, że może zmienić zdanie, co do wieku bohatera, jeśli ludzie uznają, że wygląda on zbyt staro. Ponadto stary lis zastanawia się, czy umieścić w grze akcję ze wstrzykiwaniem lekarstw znaną z trailera pokazanego na TGS. Prawdopodobnie jednak tego elementu nie będzie, podobnie jak zabawy kamuflażami i konieczności jedzenia – to nie dżungla, chociaż może powróci pasek wytrzymałości.

Robot, który pojawił się na wspomnianym trailerze nie jest tylko popisem możliwości konsoli, ale także nową wersją codeca, tajemnicą jest jednak czy komunikować się można tylko z Otaconem. Być może robot, który miał już się znaleźć w MGS2, będzie kontrolowany przez drugiego gracza za pomocą PSP.

Skoro mówimy o urządzeniach mechanicznych warto wspomnieć o tym, że nowy Metal Gear (czy raczej to coś, co na razie za MG uważamy) podczas poruszania się wydaje dźwięki rzekomo kojarzące się Japończykom z latem i dzieciństwem. Gdy człowiek je słyszy, momentalnie się uspokaja i czuje się bezpiecznie, dekoncentrując się – wtedy robot uderza z zaskoczenia. Pozostając jeszcze w temacie nie sposób pominąć faktu, że Snake będzie mógł kontrolować każdy z występujących w grze pojazdów, co będzie nowością w serii.

Na pewno pojawi się Raiden i podobno istnieje nawet szansa, że polubimy go bardziej niż Snake'a, któremu... ma w trakcie zabawy rosnąć broda. Być może doczekamy się mini gry polegającej na goleniu się, ale jej „być albo nie być" uzależnione jest od tego, czy starczy czasu na zaimplementowanie jej w grze. Co ciekawe, ten patent również miał pojawić się w poprzednich częściach serii.

Powróci CQC; technika walki Big Bossa – z fabuły dowiemy się czemu Snake zdecydował się jej nauczyć i ją wykorzystuje. Wiemy już prawie tyle, co nic...

↘ WARHAWK NA STARCIE?

Jeden z bossów Sony America potwierdził niedawno w wywiadzie, że SoA planuje ukończenie swoich trzech tytułów na premierę konsoli. Wśród nich ma znaleźć się Warhawk (yes!). Potwierdził także, że ekipa Factor 5, niegdyś w pocie czoła produkująca dla Nintendo genialne technicznie Rogue Squadrony, szlifuje przez cały czas projekt Lair, również dla Sony America.

www.gameshop.pl
sklep internetowy • sprzedaż wysyłkowa
wysyłka 24h • gwarancja
(032) 270 65 19
0 500 657 749

PROMOCJA

XBOX 360
1699,-
MICROSOFT XBOX 360 Premium Pack

589,-
SONY PS Two PL + Dual Shock + gwarancja SONY

699,-
SONY PS Two PL + karta SONY + pilot DVD + gra do wyboru

NAJLEPSZE HITY NA ŚWIĘTA OD 19,-

PS2

75,- Karta SONY 8MB

75,- Dual Shock 2 SONY

49,- Pilot DVD SONY

139,- Network Adapter SONY

PS2

69,- Dual Shock SONY Silver

33,- Dual Shock DragonPlus

99,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II

129,- SmartJoy Frag PS2 - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)

19,- Mini Pilot DVD PS Two

59,- Bezprzewodowe maty do tańca

79,- Pistolet laserowy

99,- Pistolet Namco GunCon II

59,- Torby PS2 / PS Two

149,- Kierownica do GT4 - Force Feedback

149,- Karta pamięci DATEL do PS2 64MB

19,- Podstawka SONY PS Two

DS NDS

29,- Futerały

29,- Rysiki

29,- Folie na ekran 2 szt.

549,- NINTENDO DUAL SCREEN + Folia na ekran

PSP

979,- SONY PSP VALUE PACK PL - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek, instrukcja PL

HIGH SPEED

199,- 512MB

349,- 1GB

599,- 2GB

SONY PSP Memory Stick PRO DUO

99,- Zestaw akcesoriów 18w1

29,- Pokrowce

29,- Folia ochronna na ekran

29,- Pudełka na gry

29,- Kabel USB 2w1 - transfer do PC - ładowanie

99,- LOGITECH PlayGear Pocket

29,- Zasilacz samochodowy

Najnowsze gry od 149,-

GBA

29,- Zasilacz GBA SP 220V

349,- GAMEBOY ADVANCE SP + ochronna szybka

249,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 128/256 MB

XBOX

619,- MICROSOFT XBOX + Joypad

739,- MICROSOFT XBOX COMBO +2 joypady,pilot,kabel,brelok i 2 gry

35,- Joypad Terminator X

109,- SmartJoy Frag XBOX - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)

79,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal

49,- Pilot DVD

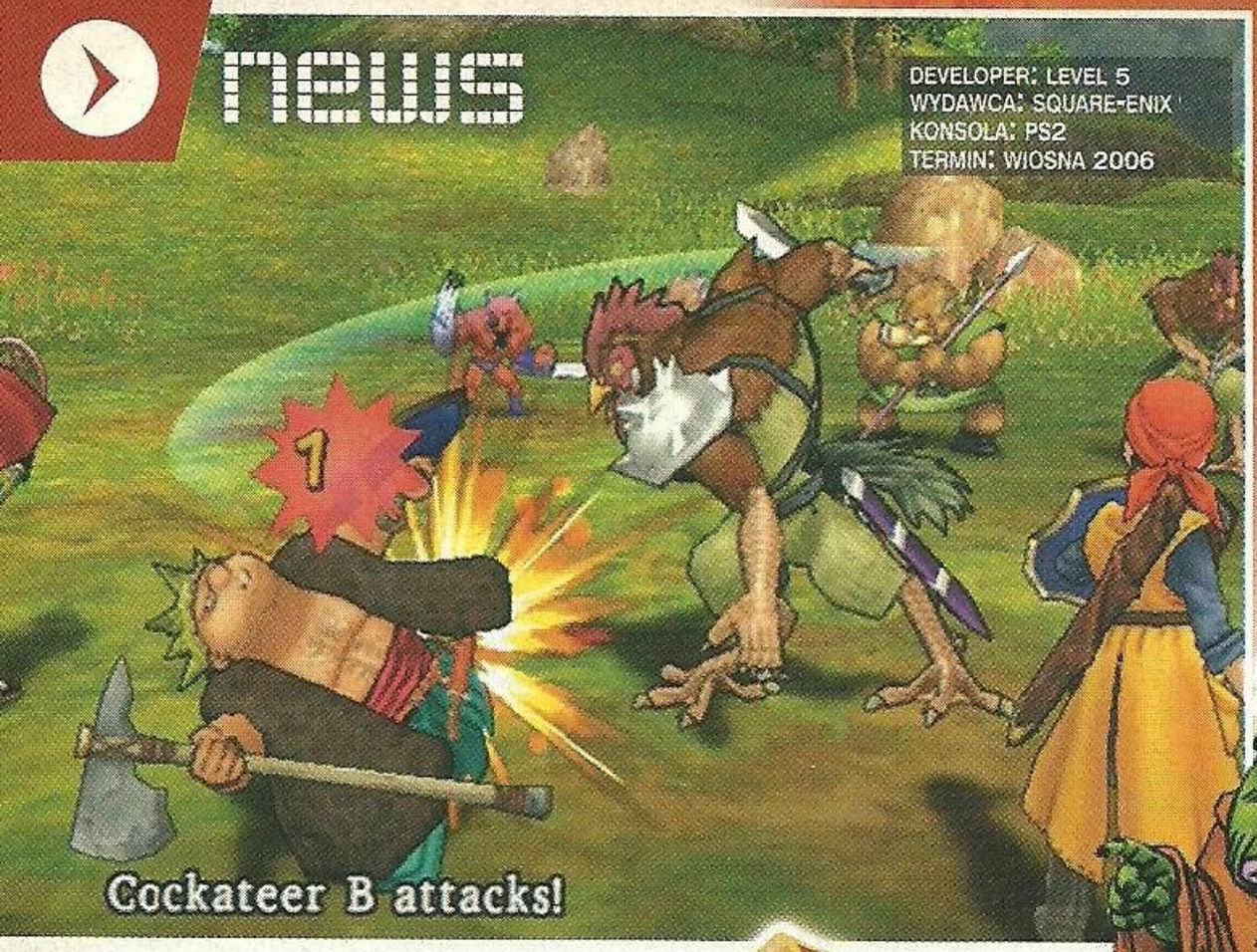
79,- Joypad bezprzewodowy

99,- Kierownica DragonBox

99,- Pistolet do TV 100Hz

59,- Torba DeLuxe

35,- Kabel RGB AV - optyczny z S-VHS



DRAGON QUEST™ VIII
Journey of the Cursed King

JUŻ GRALIŚMY

„DWA MILIONY W DWA DNI"

Tak premierę Dragon Quest VIII podsumowały nagłówki japońskich pism. Jeszcze żaden tytuł nie narobił wśród skośnookich braci tak wielkiego zamieszania i prawdopodobnie żadna inna gra RPG nie zarobiła w jeden tylko weekend 185 milionów dolarów. Dragon Quest VIII to prawdziwy dynamit i o ile dotychczas poprzednie części serii nie umiały sprawnie przebić się przez granice Japonii, tak przed najnowszą odsłoną nie stoją już żadne bariery. Gra, która owładnęła japońskimi graczy (niekoniecznie fanami jRPG!) zmierza właśnie w kierunku Europy. Natomiast amerykańska edycja Dragon Quest VIII gości w redakcji od blisko miesiąca, a powiedzieć o niej można już tylko jedno. Nawet, jeśli temat jRPG omijaliście dotąd szerokim łukiem, to nadal istnieje ogromna szansa, że Journey of the Cursed King zabierze Wam z życiorysów ponad sto godzin. Nigdy nie kręciło Was przeszukiwanie lochów i walki z potworami? Zacznie! Fabułę Dragon Quest VIII śledzi się identycznie, jak losy bohaterów ulubionego serialu, a odkrywanie świata gry ma w sobie dokładnie tę samą magię, którą miał stary, dobry Final Fantasy VII. Poezja!

→I ŚWIAT URATUJE SIĘ SAM

Ani słowa o ratowaniu zagrożonej planety. Koniec z wzniosłymi ideami i złożoną fabułą, która bardziej nudzi, niż bawi. Scenariusz Dragon Quest VIII jest prosty i lekki, a więc dokładnie taki, jakim chciał go widzieć twórca gry, Yuji Horii. Historia opowiada o szalonym błaźnie imieniem Dhoulmagus, który w napadzie szału rzucił klątwę na króla i jego córkę. Ślad po nim naturalnie zaginął, ale tak długo, jak błazen pozostanie przy życiu, król Trode przypominać będzie małego, zielonego pokraka, a jego córa Medea na zawsze utkwi w ciele szkapy. Władca nie siedzi jednak z założonymi rękoma. Momentalnie organizuje grupę pościgową złożoną z jednej osoby (bezimiennego bohatera gry) i wysyła ją tropem zbiegłego Dhoulmagusa. Wierzcie mi, że będzie to jedna z najdłuższych i najbardziej wciągających podróży, jakich doświadczyliście w grach video. Jakież było moje zdziwienie, kiedy po dwudziestu godzinach zabawy okazało się, że nie zwiedziłem do końca nawet jednego z pięciu kontynentów! O tak, w Dragon Quest VIII czeka Was minimum 80 godzin grania, pod warunkiem oczywiście, że nie dotkniecie się do żadnego side-questa, tylko popędzicie zgodnie z główną linią scenariusza.

W dobie gier intensywnych, ale krótkich, naprawdę miło jest przywitać tytuł maksymalnie rozbudowany i co najważniejsze – stale zaskakujący czymś nowym. Poświęćcie mu dziesięć godzin, a do dwuosobowej drużyny przyłączy się nowa postać. Zainwestujcie kolejne dziesięć godzin, a odkryjecie nowy kontynent. Po trzydziestu godzinach walczyć będziecie już w pełnym, czteroosobowym składzie, a podczas dalszej wędrówki odnajdziecie nowy środek transportu, wyszkolicie przydatne umiejętności, odkryjecie zaginione miasta i tak dalej. Yuji Horii doskonale wie, jak wynagradzać czas poświęcony jego grze i prawdopodobnie dzięki tej wiedzy od Dragon Questa nie uwolnicie się tak łatwo.

→I BARIERA KULTUROWA?

DQ VIII pokonało jak dotąd jedną barierę – gra ukazała się w zrozumiałej dla nas wersji językowej. Yuji-san nigdy nie ukrywał, że Dragon Quest VIII, podobnie jak poprzednie części serii, powstawało głównie z myślą o japońskim rynku. Wielu dialogów z oryginału nie da się przełożyć na język angielski, a części zawartych tu dowcipów podobno nigdy nie będziemy w stanie zrozumieć. Ostatni rok upłynął twórcom na pracowitym konwertowaniu Dragon Questa na potrzeby zachodniego rynku i muszę przyznać, że z historią, dialogami i humorem trafili w przysłowiową dziesiątkę. Journey of the Cursed King to drugi tytuł RPG (po starym jak świat Chrono Triggerze, który także wyszedł spod ręki Yuji'ego Horii!), w który grało mi się tak beztrosko i przyjemnie.

W świecie Dragon Quest VIII nic nie jest odgórnie narzucone. Przed Wami olbrzymi świat złożony z wielkich kontynentów, których zwiedzanie zależy już tylko i wyłącznie od Waszej ciekawości. Dzięki ścieżkom i drogowskazom bez problemu traficie do kolejnego celu podróży, ale jeśli zechcecie podpakować postacie, poszukać ukrytych skarbów i kolejnych side-questów, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby z tych ścieżek zejść. Krainy ósmego Dragon Questa, oprócz tego, że piękne i bogato zalesione, rozciągają się daleko poza horyzont, więc dopóki nie dorobicie się szybkiego środka transportu, czeka Was naprawdę sporo biegania. Nieraz łapałem się na tym, że zamiast pędzić do kolejnego miasta, szukać zaginionego artefaktu, czy pomagać tchórzliwemu królewiczowi w polowaniu, gnałem dokładnie w przeciwnym kierunku i podziwiałem świat gry. Oczywiście na każdym kroku atakowały mnie potwory, ale walka z nimi to czysta przyjemność i szansa na skrojenie kilku punktów doświadczenia.

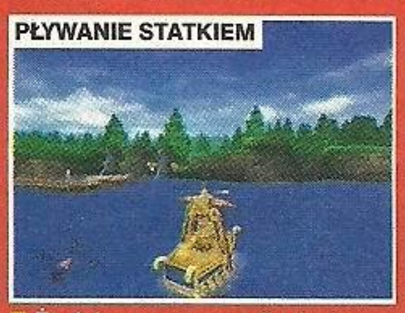
Podczas bitew obowiązuje podział na tury, w związku z czym nie trzeba spieszyć się z podejmowaniem decyzji. Yuji-san zawsze przeciwny był toczeniu walk w czasie rzeczywistym, bo podobno niepotrzebnie stresują graczy. Mniejsza z tym. Każdą postać w Dragon Quest VIII szkolić można w innych rodzajach broni poprzez przydzielanie im zarobionych w walce punktów. Karłowaty Yangus z przyjemnością macha toporami i młotami, bishonen

SZEŚĆ POMYSŁÓW NA ZABICIE WOLNEGO CZASU W DRAGON QUEST VIII

ODWIEDZANIE MIAST

Warto poszwendać się po miejskich bazarach i sprawdzić, co nowego pojawiło się w sklepach.

PŁYWANIE STATKIEM

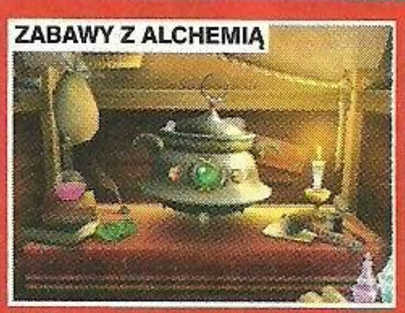


Żeglując po morzu odkryjecie nowe kontynenty, a wraz z nimi kolejne miasta, sekrety i subquesty.

CHODZENIE NA MSZE

Kościół to jedyna instytucja, która nagra stan gry. Za drobną dopłatą również wskrzesi i uzdrowi.

ZABAWY Z ALCHEMIĄ



Wrzucając do garnka wszystko, co znajdzie się pod ręką, uzyskacie nowe rodzaje broni i ziół.

UJEŻDŻANIE WIELKIEGO KOTA

Sabrecat pozwala błyskawicznie podróżować po kontynencie. Dzięki niemu dotrzecie dalej.

ZBROJENIE DRUŻYNY

Zarobioną w walce gotówkę warto wydać na nowe bronie, zbroje i akcesoria. Masa tego!

Angello chętnie nauczy się strzelać z łuku i machać szpadą, a ponętna Jessica weźmie kilka lekcji magii. Szkoląc bohaterów musicie wykazać się nie lada cierpliwością, bo doświadczenie w grze rośnie wolno i bardzo niechętnie. Oprócz podnoszenia statystyk we władaniu bronią, „skill points" inwestować można także w cechy charakteru postaci. Jeśli wystarczająco wysoko podniesiecie seksapil drużynowej niewiasty, potwory w ogóle przestaną ją atakować, tylko zaczną się na nią gapić i slinić w bezruchu. Podbijcie charyzmę głównego bohatera, a demony będą go słuchać i wykonywać rozkazy. Możliwości pakowania statystyk jest straszliwie dużo i potrzeba dziesiątek (setek!) godzin, aby dotrzeć do wszystkich. Obok tych atrakcji mamy sklepy, które w zamian za gotówkę proponują mocniejszą broń, twardsze zbroje i skuteczniejsze amulety. Dragon Quest VIII pęka w szwach!

Jednak tym, co najbardziej zachęca do toczenia kolejnych bitew jest kapitalna animacja walczących postaci. Jeśli przeciwnik obwieszony został sznurami, bronią, dzbanami lub innymi gadżetami to macie pewność, że każdy z tych elementów będzie bardzo dokładnie i pieczołowicie animowany. Włosy, chustki i linki swobodnie powiewają na wietrze, a mocnym ciosom towarzyszą odpowiednie grymasy na twarzach bohaterów. Całość ogląda się jak dobrze wyreżyserowane anime, a artyzm i kunszt wykonania Dragon Quest VIII stoi dokładnie na tym samym poziomie, co Zelda: The Wind Waker! Jeśli nie wyżej.

Miłe jest również to, że Journey of the Cursed King w przeciwieństwie do dowolnie wskazanego Final Fantasy, koncentruje się przede wszystkim na akcji. Jasne, dialogów jest tu pod dostatkiem, ale nie są one specjalnie długie, czy natrętne. Umówmy się, że oglądanie filmów, uczestniczenie w półgodzinnych dialogach i przewijanie morza tekstu nie jest czymś fajnym. Yuji Horii postawił na krótsze rozmowy, większą interakcję i ogromny, wirtualny świat, który przekopać można na tysiąc sposobów. Nigdy nie należy zatem porównywać Dragon Quest VIII choćby do Final Fantasy X, bo poza podobnym pomysłem na walkę, gry te różnią się od siebie niemal w każdym calu. I dobrze.

→I MOCNE PLECY

Podobnie jednak jak Final Fantasy, ósmy Dragon Quest ma za sobą wielkie i znane nazwiska. Wielokrotnie wspominany w tekście Yuji Horii to facet, który całą tę serię wymyślił i podbił nią serca swych rodaków. Od dziesięciu lat mistrz pisze scenariusze, tworzy bohaterów, przeciwników i wynajduje dla nich bronie. Prawdziwy szeryf. Wielką osobowością numer dwa jest natomiast Akira Toriyama, człowiek, który narysował wymyślone przez Horiego postacie. Od razu widać, że mistrz Akira bardzo niechętnie odchodzi od swych dragonballowych szkiców, a bohaterowie i przeciwnicy wyglądają niepokojąco znajomo. Stawiam orzechy przeciw diamentom, że główny bohater gry (ten w pomarańczowej chuście na głowie) to klon córki Goku z Dragon Ball Z, zaś karłowaty król Trode to dziesiąta popłuczyna po Szatanie Serduszko. Tak czy inaczej postacie są śliczne, starannie wyszlifowane, a ich animacja to towar z najwyższej półki. W parze z piękną i oryginalną grafiką (dyskretny cel-shading) idzie relaksująca, orkiestrowa i bardzo pozytywna muzyka. Rytm utworów zmienia się wraz z wydarzeniami, ale przy tak ważnym projekcie, jak Dragon Quest VIII nie mogło być mowy o pójściu na łatwiznę. Przyznam, że w świecie gry spędziłem już grubo ponad sto godzin i ani razu nie poczułem, że muzyka mnie dręczy. Coś w niej, kurcze, jest...

Chciałbym wierzyć, że Dragon Quest VIII odniesie w Europie zasłużony sukces. Problem w tym, że gry RPG na Starym Kontynencie dość kiepsko się sprzedają, a wszystko, co nie ma w tytule „Final Fantasy" umiera już na starcie. Wierzę jednak, że DQVIII dostanie swoją szansę, bo pełne jest świeżych patentów, które na nowo definiują pojęcie dobrej, japońskiej gry RPG!

Matt ■■

• zamówienia 24h tel./SMS/Internet
• sprzedajemy wyłącznie nowe produkty
• profesjonalna obsługa i serwis
• ponad 1500 produktów w ofercie
• bezpłatny katalog wysyłkowy :)

"Gekon" Wrocław ul.Muchoborska 8
tel: 602694795 / (71)3737195
WWW: gekon.qs.pl
WAP: gekon.qs.pl/wap

59,- 319,- 49,- 69,-

599zł DOBRA CENA

Sony PStwo - konsola (SCPH-75004CB v14), pad Sony (oryginał), ogólnopolska gwarancja, kabel RGB (Dragonplus), zasilacz, kabel A/V. Konsola posiada wbudowany Network Adaptor.

649zł

Microsoft Xbox - konsola (v1.6b), pad. Możliwość rozbudowy o HDD 80-200GB, EvolutionX, Media Center PL, X2 5035. W każdym zestawie NIESPODZIANKA!

979zł

Sony PSP Value Pack - konsola, słuchawki, Memory Stick DUO, pokrowiec, ładowarka, pasek, ściereczka, płytka UMD. Wersja EU. Do każdej konsoli super NIESPODZIANKI!

Microsoft Xbox 360 Deluxe Edition - konsola, HDD 20GB, słuchawki, bezprzewodowy pad, kabel A/V HD, kabel UTP do komputera, kupon do gry przez Xbox Live Gold.

GWARANCJA NAJNIŻSZEJ CENY

NOWY GEKON.QS.PL

PSP

Ape Academy	119,-
Everybody's Golf	119,-
F1 Grand Prix	105,-
Lumines	169,-
Medievil Resurrection	119,-
Midnight Club 3: DUB Edition	129,-
NFS: Underground - Rivals	119,-
NFL Street 2 Unleashed	119,-
Ridge Racer	99,-
Spiderman 2	125,-
Tony Hawk's Underground 2	115,-
Wipeout Pure	119,-
World Tour Soccer	109,-

PS2

Brothers In Arms: R. to Hill 30	139,-
Burnout Revenge	169,-
Crash Bandicoot Twinsanity	129,-
FIFA 06 PL	169,-
Gran Turismo 4	109,-
Ghosthunter	55,-
God of War	149,-
Hugo : Cannon Cruise PL	109,-
Mortal Kombat: Shaolin Monks	159,-
Pro Evolution Soccer 5	189,-
Resident Evil Outbreak File 2	159,-
Resident Evil 4	169,-
Tekken 5	149,-

Xbox 360

Adapter sieci WiFi	349,-
Bezprzewodowy kontroler	195,-
Kabel VGA-HD-AV	135,-
Pilot uniwersalny	140,-
Play & Charge	99,-

GameCube

Dragonball Z Budokai	134,-
Medal Of Honor: Frontline	69,-
MGS: The Twin Snakes	149,-
Metroid Prime 2: Echoes	145,-
Resident Evil 4	179,-
Resident Evil Zero	119,-

SONY PSP I NINTENDO DS W 2006 ROKU

METROID PRIME: HUNTERS
Nintendo – NDS

■ Już w marcu właściciele NDS przekonają się, że touchpad stworzono do gier fpp. Hunters to cztery tryby zabawy w single player i rozbudowane multi.

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE
Capcom – NDS

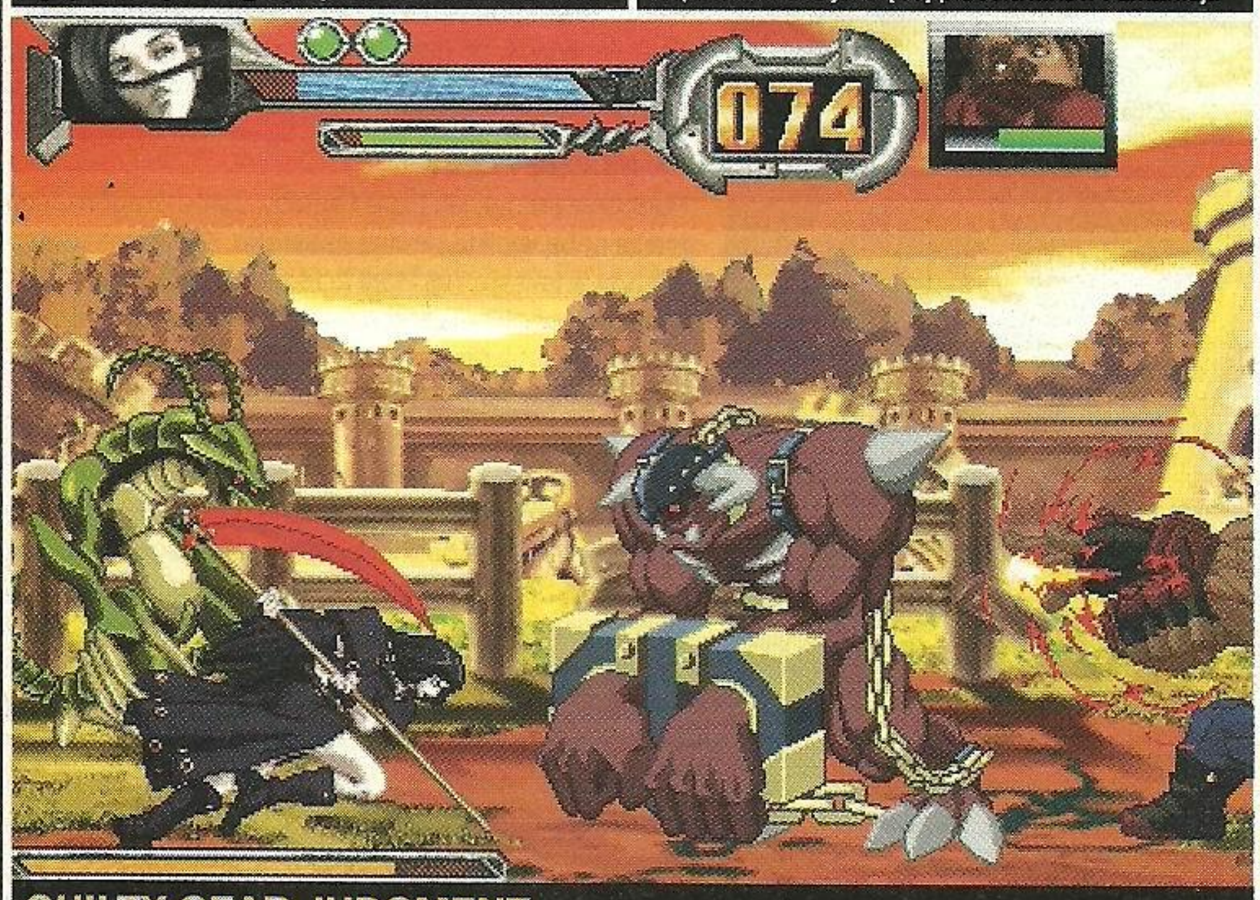
■ Nawiedzona przez zombiaki posiadłość po raz kolejny otwiera drzwi przed zespołem Alpha Team. Capcom obiecuje więcej przeciwników i amunicji.

DAXTER
Sony – PSP

■ Kiedy Jak przeżywa tortury w więzieniu, Daxter bierze sprawy w swoje małe łapy. Uzbrojony w miotacz ognia i jetpack rusza na podbój świata.

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX
Capcom – PSP

■ Przed Wami dozbrojona wersja jednego z najlepszych mordobić 2D. Capcom uzupełnia grę o nowe tryby zabawy, postacie oraz tryb TAG. Słabo?



GUILTY GEAR JUDGMENT
Majesco – PSP

■ Już niebawem grupa ARC System Works postara się udowodnić, że potrafi rzeźbić na PSP lepsze mordobicia niż Capcom. Guilty Gear Judgment to dwudziestu obłędnie zaprojektowanych wojowników (popatrzcie na te kajdany!), możliwość gry przez Wi-Fi oraz tryb Boost Mode – chodzona nawalanka 2D.

BOUNTY HOUNDS
Namco – PSP

■ Pora wziąć na siebie rolę Maxymiliana, kolesia dowodzącego grupą najemników o nazwie Bounty Hounds. I wytłumaczyć kilka błędów kosmitom.

ME AND MY KATAMARI
Namco – PSP

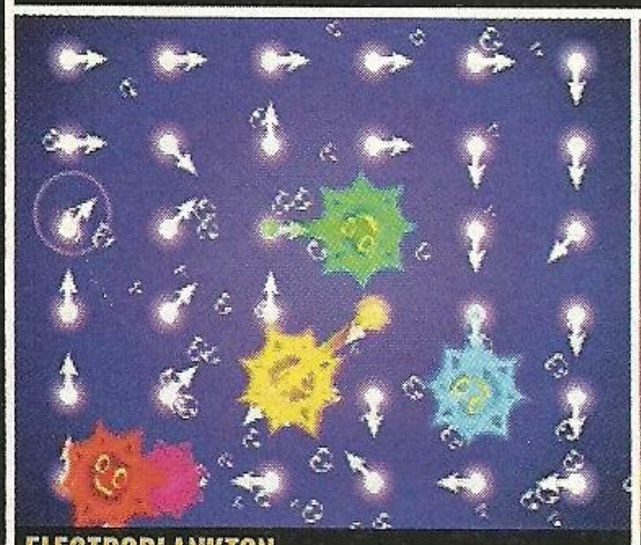
■ Namco konwertuje Katamari na PSP. Oznacza to, że książę ponownie toczył będzie wielką kulę, do której przykleją się śmieci, samochody, ludzie...

YS: THE ARK OF NAPISTHIM
Konami – PSP

■ Wyrzucony przez ocean na brzeg, Adol Christin rozpoczyna nową podróż. Mieczem i magią postara się wyjaśnić tajemnicę wyspy.

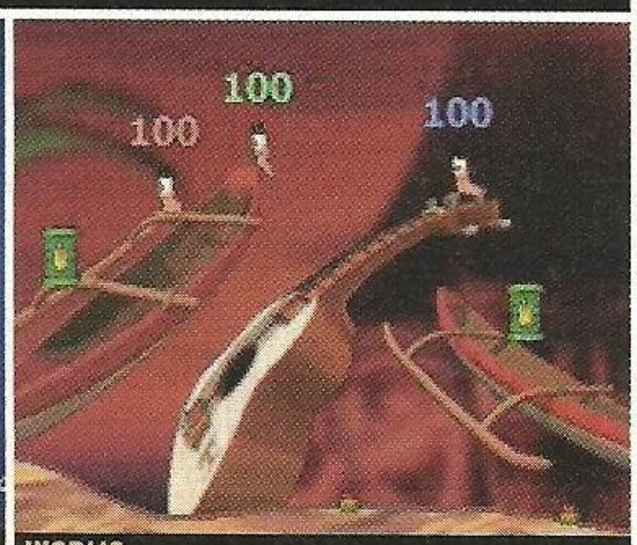
UNTOLD LEGENDS 2: THE WARRIOR'S CODE
Sony – PSP

■ Nastały czasy, kiedy potężny czarnoksiężnik terroryzuje ludzi. Jeden z pięciu bohaterów, którymi zagramy, wyjaśni mu, że tak nie wolno.



ELECTROPLANKTON
Nintendo – NDS

■ Gra powstaje przy udziale japońskiego muzyka – Toshio Iwai. Jej akcja dzieje się w wodzie, a bohaterami są stworzenia czułe na dotyk i głos.

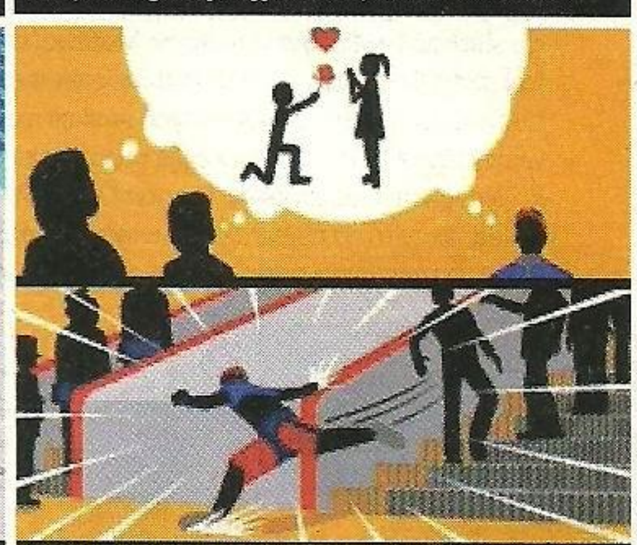


WORMS
THQ – NDS

■ Team 17 dba, aby robale toczyły bitwę na każdej fizycznie istniejącej konsoli. Różowe paskudy ponownie wyrżną się przy pomocy stosów broni.

HARVEST MOON DS
Marvelous Interactive – NDS

■ Nie zgadniecie. Chłopiec otrzymuje w spadku farmę (który to już raz?!) i od tej pory zaczyna się jego przygoda z redneckami i pieleniem grządek.



THE RUB RABBITS!
SEGA – NDS

■ Ha! Symulator walki o kobiece względy doczeka się sequela. Udział w setkach mini gier zapewni Wam miejsce w sercu takiej jednej dziewczyny!

WIĘCEJ I WIĘCEJ, BO CIĄGLE NAM MAŁO...

■ Jedno jest pewne – Capcom nie odpuści żadnej z przenośnych konsol. W 2006 roku wypluje takie gry, jak Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP), Mega Man Maverick Hunter X (PSP) oraz (uwaga, uwaga!) Devil May Cry Series na PSP i NDS! Konsola Nintendo doczeka się dodatkowo sequela do gry Phoenix Wright: Ace Attorney. ■ Obie konsole zaopatrywać będzie również Electronic Arts. Właściciele PSP zagrają w ostatnie przygody Bonda (From Russia With Love) i sprawdzą się na wojennym froncie w Battlefield 2: Modern Combat. W 2006 roku na PSP przybędzie w końcu The Godfather, a zaraz po nim, jeden z najlepszych bokserskich tytułów – Fight Night Round 3. Pytacie o NDS? Nintendophile zagrają w SSX 4, choć nie wiemy, czy będzie miał coś wspólnego z SSX: On Tour. ■ W 2006 roku Tetsuya Mizuguchi przetestuje nowe wizje i pomysły w Lumines 2 (PSP). A to niespodzianka! ■ Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, Polyphony dostarczy wreszcie Gran Turismo 4 Mobile (PSP). ■ Trzymamy kciuki, aby The Legend of Zelda (NDS) ukazała się zgodnie z terminem, który obiecuje Nintendo, a więc jeszcze w 2006 roku. ■ Kolejny członek rodziny Belmontów postara się oczyścić świat z wampirów, ale o tym opowie już nowa Castlevania (NDS). ■ Tomb Raider: Legend, oprócz konsol stacjonarnych, przywita się również z właścicielami PSP. Ale to było w sumie do przewidzenia. ■ Plotki głoszą, że Katamari Damacy zmierza nie tylko na PSP (gdzie nosić będzie nazwę Me and My Katamari), ale zaatakuje również NDS. ■ A teraz najlepsze. W 2006 roku możemy liczyć na minimum piętnaście przenośnych gier RPG, z czego większość zapowiedziano już na NDS. Tu pojawi się Tales of the Tempest (od Namco), ASH (Nintendo), Zoids Saga DS: Legend of Arcadia (Tomy Entertainment), Custom Robo DS (Nintendo), Ys Strategy (Marvelous Interactive), Azure Dreams (Konami), Pokemon Ranger: The Road to Diamond and Pearl (Nintendo), Baten Kaitos DS (Namco) a także Dragon Quest Monsters, Final Fantasy: Crystal Chronicles DS od Square Enix oraz Xenosaga I & II od Namco. Sporo, prawda? PSP obroni się Crisis Core: Final Fantasy VII oraz Valkyrie Profile Lenneth – obie od niezmordowanego Square Enix, a także Key of Heaven (Sony), Suikoden 1 i 2 (Konami) i Tales of Eternia (Namco), choć spodziewamy się więcej erpegów. ■ 2K Sports konwertuje na NDS najlepszy obecnie tenis – Top Spin 2. ■ Za sprawą Atari nie uwolnimy się od Dragon Ball Z. Konwersja pędzi już na PSP.

NEW SUPER MARIO BROS.
Nintendo – NDS

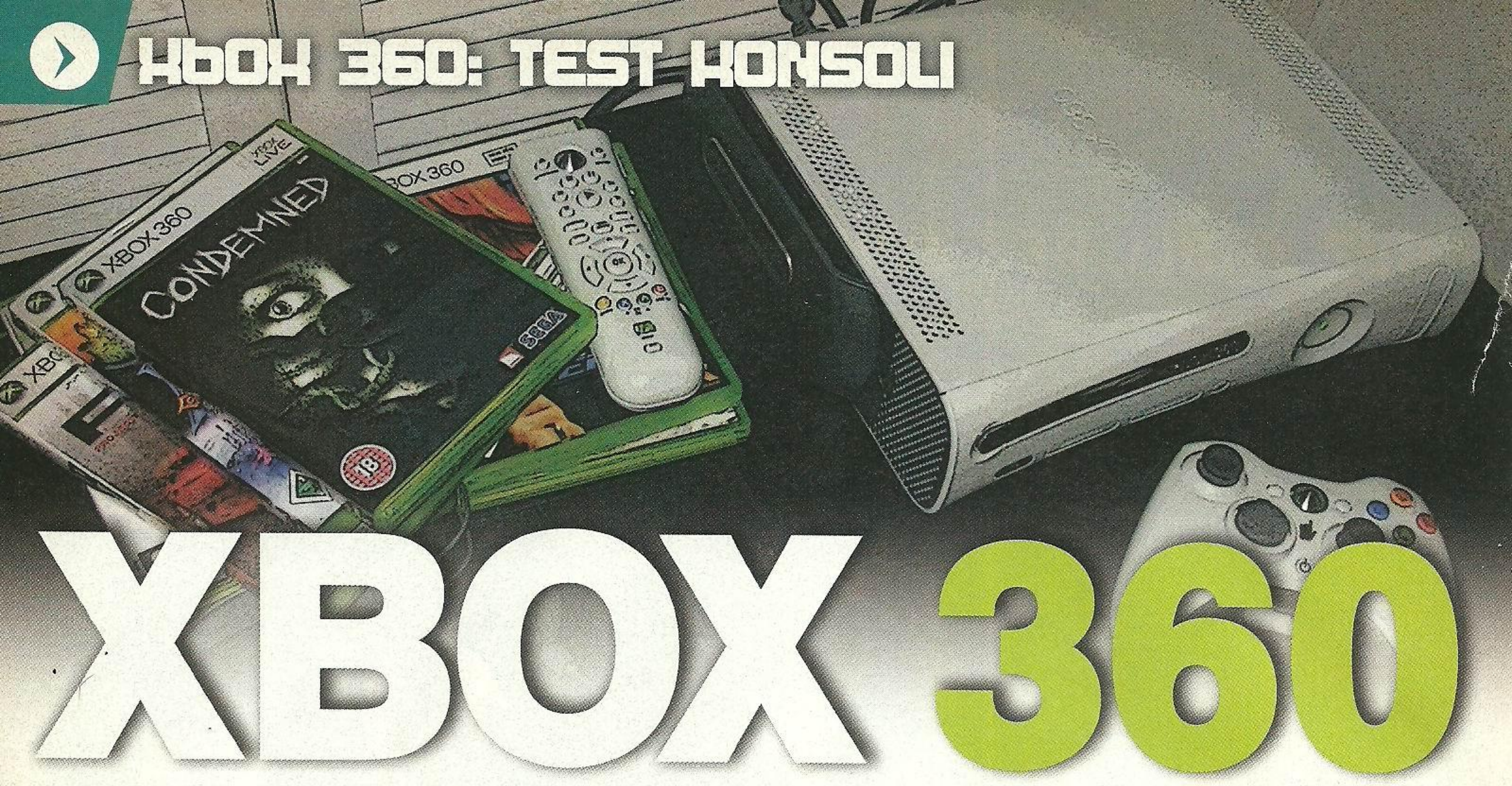
■ Przed Wami zupełnie NOWA gra o Mario, nie będąca ani sequelem, ani odgrzewanką starych przygód. Trójwymiarowy bohater w świecie 2D!

BEZ KABLI. BEZ ZWŁOKI. BEZ ŻARTÓW.

KONTROLER LOGITECH® CORDLESS ACTION do Playstation®2 daje Ci przewagę z odległości do 10 metrów – bez żartów! Działa z wysoką precyzją, a technologia 2,4 GHz firmy Logitech eliminuje kable i opóźnienie. Jest mały, lekki i tak szybki, że łatwo zyskasz przewagę nad konkurentami, którzy wciąż używają innych kontrolerów. Akumulator o dużej pojemności pozwala oddawać się grze przez ponad 50 godzin – z włączoną wibracją.

Logitech

©2004 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech. Licencjonowane przez Sony Computer Entertainment Europe Limited do użytku wyłącznie z PlayStation®, PS one® i PlayStation®2 dla rynków PAL. „PlayStation", „△○⊗□" i „PS one" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment, Inc.



XBOX 360

WIELKI TEST NAJNOWSZEJ KONSOLI MICROSOFTU

W TYM MIEJSCU KOŃCZĄ SIĘ NIEZDROWE SPEKULACJE I CZERSTWE DYSKUSJE. MICROSOFT DOSTARCZYŁ KONSOLĘ TAK POTĘŻNĄ, ŻE PARAMETRAMI NIE TYLKO DEKLASUJE ONA CAŁĄ 128-BITOWĄ KONKURENCJĘ, ALE MOŻLIWOŚCIAMI PRZEBIJA 90 PROCENT WSPÓŁCZESNYCH, KOSZTUJĄCYCH KROCIE KOMPUTERÓW PC.

Ludzie, którym udało się kupić pierwszą partię Xboxów 360 w dniu premiery (2 grudnia 2005), automatycznie znaleźli się w zaszczytnym gronie najbardziej znienawidzonych osób w Europie. Zapotrzebowanie na nową konsolę Microsoftu było (i nadal jest!) na tyle ogromne, że w kilka chwil po rozpoczęciu sprzedaży sklepy zaczęły świecić pustkami. Zabrakło konsol, zabrakło akcesoriów, bezprzewodowych padów, dysków, kabli VGA... dosłownie wszystkiego! Podobnie jak w przypadku PSP, momentalnie aktywowały się internetowe aukcje i drobni handlarze, którzy proponowali konsole po niemal dwukrotnie zawyżonych cenach. Cóż, powinniśmy przyzwyczaić się już do faktu, że zdobycie konsoli w dniu premiery albo graniczy z cudem, albo sam sprzęt kosztuje znacznie więcej, niż oczekiwaliśmy. Umówmy się, że trzysta tysięcy konsol nowej generacji zrzuconych na Europę to jednak stanowczo za mało, aby każdy zainteresowany mógł nabyć własny egzemplarz – zbyt wiele osób przez ostatnie pół roku nakręcało się na ten sprzęt, żeby tak mała liczba konsol miała zaspokoić gigantyczny popyt. Małą ilość konsol oraz brak jakichkolwiek akcesoriów i gier można wytłumaczyć tym, że duże M zwyczajnie nie wyrabia się z produkcją Xboxa 360. Z drugiej strony podejrzewa się, że Microsoft celowo ograniczył dostawy sprzętu, aby maksymalnie podsycić i tak ogromny apetyt na swą nową zabawkę.

Tak, czy inaczej, premierę X360 zaliczyć trzeba do naprawdę udanych. Wraz z konsolą, w sklepach czekało blisko piętnaście nowych gier, a po podpięciu zabawki do internetu można było natychmiast skorzystać z odświeżonego i rewelacyjnie zaprojektowanego Xbox Live. Tradycyjnie, mimo iż launch Xboxa 360 odbił się wielkim echem w całej Europie, nie obyło się bez zgrzytów. O tym, że przygotowano zbyt mało konsol na start już wiecie. Urządzeń było w rzeczywistości tak mało, że nawet ludzie, którzy pół roku temu złożyli pre-order na X360, nadal nie mieli pewności, czy dostaną swój egzemplarz w dniu oficjalnej premiery. Przykry jest fakt, że część z zapowiadanych na start gier (w tym Elder Scrolls IV) przełożono na rok 2006. Obok tego nabywcy zgłaszali problemy z przegrzewającym się zasilaczem, zawieszającymi grami oraz smutną, ale prawdziwą plotką, jakoby Xbox 360 rysował płyty DVD. Najgorsze jest to, że wadliwych konsol nie można wymienić na nowe, bo w sklepach brakowało i nadal brakuje nowych partii urządzeń. Cóż, najwyraźniej żadna premiera konsoli nie może obyć się bez podobnych problemów, choć z drugiej strony, ludzie nieprędko zapominają wszystkie te przykre usterki. Tym bardziej, jeśli na zestaw Xbox 360 Premium wyłożyli 2000 złotych i więcej. Nam na szczęście udało się zdobyć konsolę już w pierwszym dniu europejskiej premiery (o godzinie 23.15), sprawdzić większość dostępnych gier, dokładnie zbadać odpicowane na wysoki połysk Xbox Live i przyjrzeć się zjawisku o nazwie HD Era! Zapraszamy do testu nowej konsoli Microsoftu!

ZACZYNAMY!

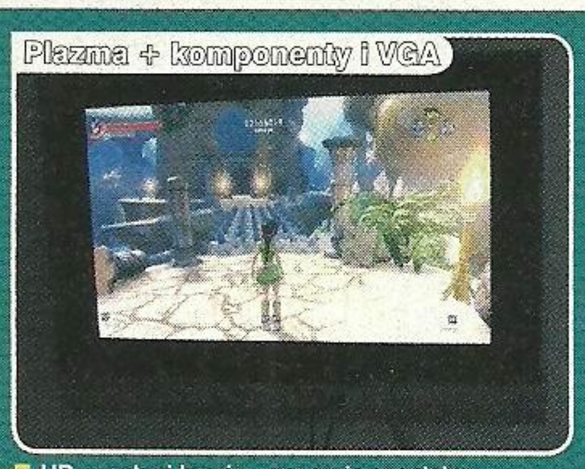
Oczywiście przewaga Xboxa 360 od tego momentu będzie się już tylko kurczyć, ale nie zmienia to faktu, że przez najbliższe pół roku nie pojawi się konkurent na tyle mocny, aby zachwiać pozycję tej konsoli.

Xbox 360 to demon szybkości, wyposażony nie w jeden, a trzy procesory główne taktowane zegarem 3.2 GHz każdy, 512 MB pamięci RAM oraz procesor graficzny zdolny przerzucić pół miliarda (!) polygonów wciągu sekundy. Czujecie to? Trzy procesory główne! Z jednej strony to świetnie, bo każdy scalak może wziąć na siebie inne zadania (fizyka, gameplay, animacja postaci), dzięki czemu gry wykonają kolejny krok w stronę realizmu. Z drugiej strony, zaprogramowanie trzech procesorów Xboksa wymaga więcej pracy, wysiłku i... nauki ze strony programistów. Dobrze przeczytaliście – nauki. Mimo iż gry towarzyszące premierze X360 wyglądają znacznie ładniej, niż wszystko, czym bawiliśmy się do tej pory, żadna z nich (jak głoszą zarówno plotki, jak i wydobyte od autorów informacje) nie korzysta nawet z 30 procent mocy nowego sprzętu, a do tego zostały zoptymalizowane pod kątem jednego procesora. Podobno Microsoft zbyt późno dostarczył ostateczne wersje devkitów, co pewnie jest powodem przesunięcia premiery choćby Oblivion. Developerzy ciągle uczą się, jak okiełznać wszystkie procesory X360 i dlatego prawdziwe, next-genowe tytuły zaatakują nas prawdopodobnie dopiero zimą 2006. Chwilowo jednak nowy Xbox jest jednym z najpotężniejszych urządzeń do gier, generuje ostrą, megadokładną grafikę, płynną jak roztopione masełko animację oraz takie efekty graficzne (filmowy blur, przebicia światła, wielocząsteczkowy dym), jakich dotąd na konsolach jeszcze nie było. Dacie wiarę, że jeden tylko samochód w Project Gotham Racing 3 składa się z 80 tysięcy polygonów? Zobaczycie to w akcji na telewizorze HTDV lub porządnym monitorze, a uwierzycie!

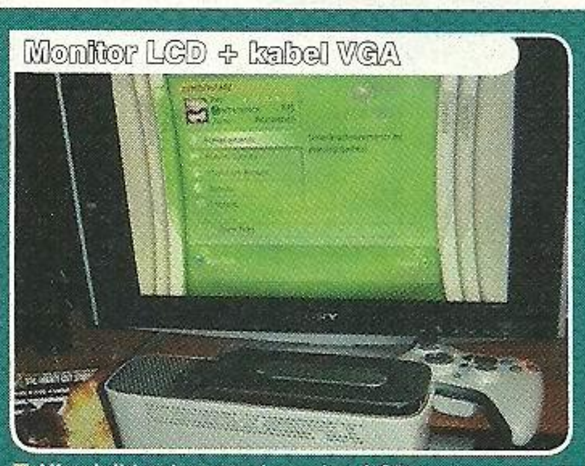
Po wyjęciu maszyny z pudła okazuje się, że X360 jest naprawdę ciężki i duży – niemal tak wielki, jak pierwszy Xbox. To nie żart, postawiliśmy obok siebie obie konsole Microsoftu i to uświadomiło nam, że długość, szerokość i głębokość sprzętów jest zadziwiająco podobna. Fakt, Xbox 360 ma fantastyczny

PRZETESTOWALIŚMY XBOXA 360 NA CZTERECH WYŚWIETLACZACH

Udało nam się zdobyć kabel z eurozłączem w miejsce paskudnych chinchów. Obraz niezły, ale bez rewelacji.



HD w pełnej krasie – gry mają specjalne przełączniki. Przez złącze VGA obraz wyglądał tochę wyraźniej, niż po komponentach.



Niewielki gabarytami monitor LCD także pokazał HD Erę w pełnej krasie. Wadą LCDków jest niestety smużenie podczas szybkiego ruchu.

22-calowa kolumbryna na kineskopie Mitsubishi Diamondtron dała w rozdzielczości 1280x1024 po prostu zabójczy efekt.

THE GUIDE czyli MENU XBOXA 360

Menu Xboxa 360 to w tej chwili najciekawszy element nowej konsoli.

Jeden rzut oka na kolorowe okienka X360 wystarczy, aby uświadomić sobie, że mamy do czynienia z najlepiej zaprojektowanym menu w historii konsol. Funkcje nowego Xboxa podzielono na dziesiątki podpunktów, te zaś ładnie pogrupowano i rozdzielono na cztery osobne ekrany – procentuje doświadczenie nabyte przy tworzeniu systemów operacyjnych.

W menu Xboxa 360 bez problemu odpalicie Xbox Live, ustawicie optymalny tryb obrazu dla Waszego telewizora/monitora, odszukacie w sieci demo gry, sprawdzicie swój Gamerscore (czyli liczbę punktów wyciśniętą ze wszystkich posiadanych gier) i wbijecie się na owiany sławą, wirtualny bazar o nazwie Marketplace. Nawet po dwóch tygodniach katowania konsoli w dalszym ciągu nie potrafimy wytknąć menu jakiś większych wad. Oddzielnie posegregowano funkcje sterujące obrazem, dźwiękiem i peryferiami konsoli, w innym miejscu znajdziecie opcje zarządzające nowym Live, a na pozostałych ekranach znalazły się sekcje odpowiedzialne za gry i odtwarzacze audio-video w konsoli.

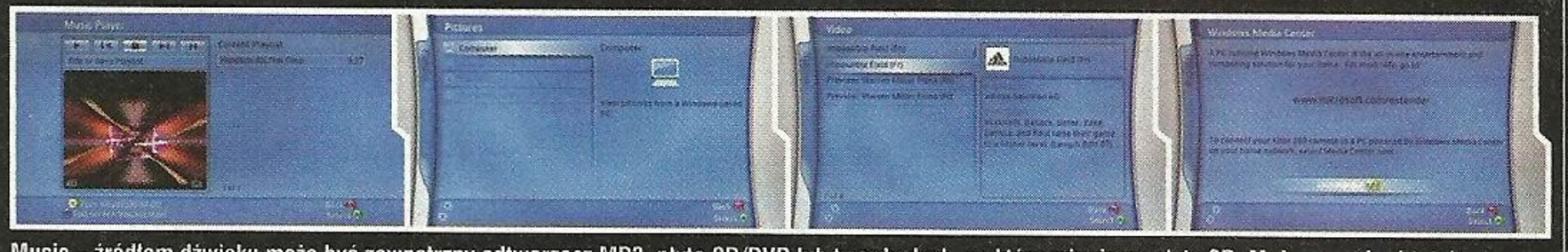
GAMES

To menu nie tylko da Wam dostęp do ściągniętych z sieci gier i dem, ale pozwoli dodatkowo obejrzeć trailery nadchodzących pozycji i sprawdzić osiągnięcia w posiadanych tytułach.

W Achievements sprawdzamy, jak dużo punktów udało się wycisnąć z posiadanych gier i za jakie akcje autorzy przyznają nagrody. Gamerscore to niezła gratka dla hardkorowców, którzy lubią być odznaczani za własne osiągnięcia. ■ Played Games to lista najczęściej odpalanych na konsoli gier, demek i tytułów retro. ■ Xbox Live Arcade proponuje dostęp do olbrzymiej biblioteki starych gier, które autorzy uzupełnili nowoczesną grafiką i niesamowitymi efektami. ■ Demos to sekcja chomikująca ściągnięte przez Xbox Live dema gier. ■ W Trailers natomiast oglądamy nadchodzące gry w postaci teledysków.

MEDIA

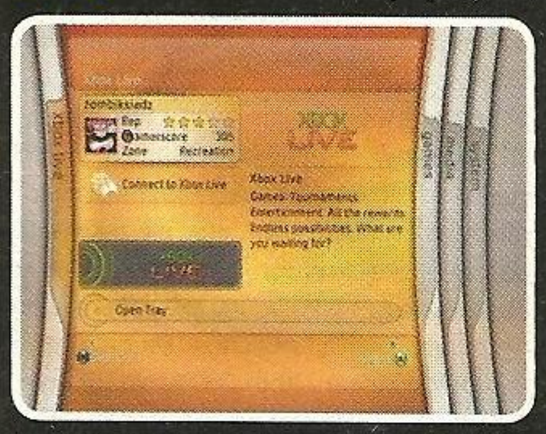
Filmy, muzyka, zdjęcia – Xbox 360 obok konsoli do gier, spokojnie nazwać można również multimedialnym centrum rozrywki.

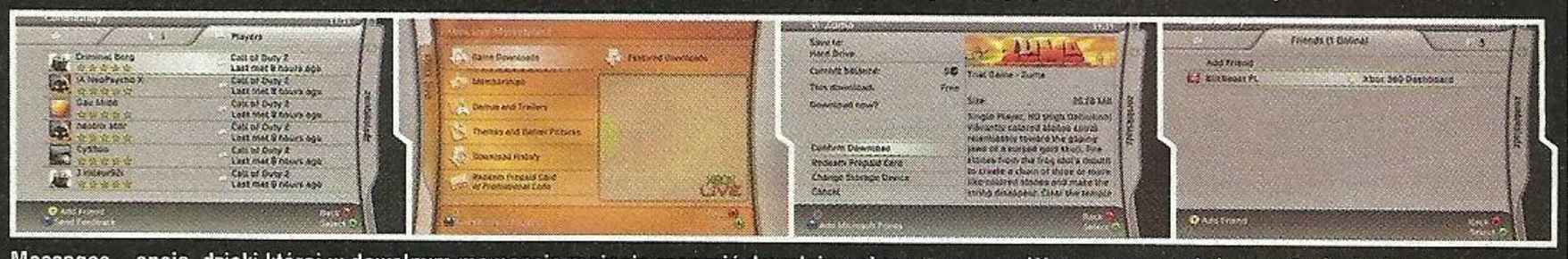


Music – źródłem dźwięku może być zewnętrzny odtwarzacz MP3, płyta CD/DVD lub twardy dysk, na który zripujemy płyty CD. Możemy wpisać tytuły piosenek i wykonawców, także przy pomocy klawiatury USB. ■ Pictures – konsola czyta zdjęcia z aparatu, płyty lub przenośnej zabawki USB. ■ Video – wbudowany w konsolę odtwarzacz DVD upsampluje filmy do rozdzielczości 720p (1280x720 bez przeplotu), co w ogromnym stopniu poprawia ich jakość na wyświetlaczach HDTV. ■ Dzięki funkcji Media Center połączymy konsolę z komputerem PC (na którym zainstalowany jest system Win XP Media Center).

LIVE

Jedna z największych usług internetowych na świecie. Jeśli chcecie oblukać demo nowej gry lub jaką retro grę, bądź zagrać z żywym przeciwnikiem bez wychodzenia z domu...

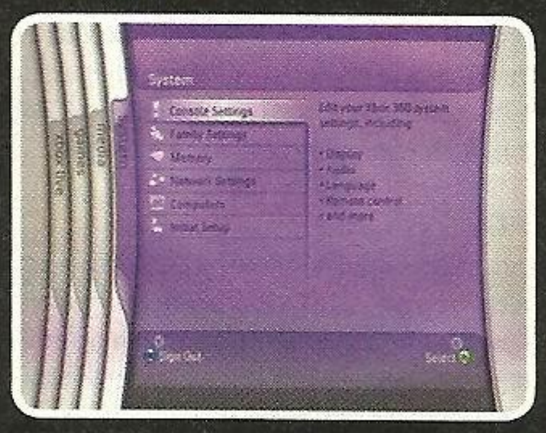




Messages – opcja, dzięki której w dowolnym momencie możecie zaczepić dowolnie wskazanego przez Was gracza, wysłać mu pytanie, bądź naganę. Jeśli druga osoba podpięta jest do sieci, wiadomość otrzyma w momencie jej wysłania. Notatki mogą być zarówno tekstowe, jak i głosowe. ■ Friends – ta zakładka przechowuje informacje o znajomościach i jednocześnie powiadamia, kiedy któryś z przyjaciół loguje się do XBL. ■ Xbox Live Marketplace – składnica dem, tytułów retro i dodatków do gier. ■ Featured Download – najpopularniejszy w danym momencie plik do pobrania.

SETTINGS

Tu ustawiasz obraz, dźwięk, w przypadku podłączenia do monitora rozdzielczość i inne rzeczy.



Console Settings – jeszcze żadna konsola nie pozwalała tak elastycznie dopasować rozdzielczości ekranu, parametrów dźwięku i odświeżania obrazu, jak X360. Zmienicie i przełączycie tu dosłownie wszystko. ■ Memory – tu sprawdzacie zawartość zarówno dysku, jak i wszystkich podłączonych pod Xboxa urządzeń, a także memorki. Jeśli znudzi się Wam jakieś demo, usuniecie je dokładnie w tym miejscu. ■ Network Settings – Live nie działa? Network Settings pozwala sprawdzić wszystkie łącza. ■ Initial Setup pozwala po prostu na zresetowanie ustawień do punktu zero.

MARKETPLACE

Marketplace to nowy pomysł Microsoftu na zabranie graczom więcej pieniędzy. Tylko tu zapłacicie za nową tapetę do konsoli, samochód do gry, zdjęcie do profilu...

Game Downloads – sekcja ta śledzi, czy pojawiły się nowe materiały na temat gier, których dema wcześniej zassaliście. ■ Memberships – tu wyświetlają się wiadomości o zestawach Xbox Live (Gold, Premium Gold) i podane są ceny ich zakupu. ■ W Demos and Trailers znajdziecie najnowsze prezentacje i dema gier, które zmierzają na X360. I wszystko do zassania za darmo! ■ Themes and Gamer Pictures – zanim zapłacicie Microsoftowi za ten mały obrazek o przekątnej dwóch centymetrów, który pojawiał się będzie odtąd w Waszym profilu... przemyślcie to w każdym razie.

XBOX 360: TEST KONSOLI

HD ERA BEZ TAJEMNIC

HD Era to chwytliwe, fajnie brzmiące hasełko, ale nie zmienia faktu, że na razie do pełnej Ery Wysokiej Rozdzielczości mamy dość daleko.

I to nie tylko dlatego, że ceny telewizorów, projektorów, plazm, LCD'ków itd., przystosowanych do wyświetlania obrazu HD są bardzo wysokie. Także dlatego, że w naszym kraju HD Era po prostu jeszcze nie nadeszła – przede wszystkim brak jest polskich stacji telewizyjnych nadających swe programy w HD. Pierwszą stacją ma być TVP – w 2006 roku będzie inwestować w sprzęt do nadawania i przetwarzania sygnału HD, ale nie ma jeszcze dokładnych terminów, kiedy rozpocznie transmisje w HD (ani specyfikacji – czy będzie to 720p czy może 1080i lub nawet 1080p). Mam nadzieję, że do Mistrzostw Świata się z tym uporają, bo nic tak dobrze nie wygląda w HD, jak właśnie sport...

Dobrze. Zauważyliście zapewne w powyższym akapicie kilka rzeczy, które domagają się wyjaśnienia, tak więc postaram się przybliżyć Wam HD Erę najbardziej przystępnie, jak to tylko możliwe. Nie obędzie się niestety bez dziwnych skrótów i jeszcze dziwniejszych terminów, ale mam nadzieję, że po przeczytaniu tego artykułu będziecie bliżsi HD Ery. Z przyczyn oczywistych skupię się na Xboksie 360, bo jest on póki co jedynym źródłem HD w świecie konsol. Na początek jednak wyjaśnienie skrótu HD i przybliżenie tego, co się za nim kryje.

HIGH DEFINITION

HDTV, to skrót od High Definition Television, programu, który ma zmienić jedną z najbardziej skostniałych technologii w coś, co godne jest XXI wieku.

Otóż, jak już zapewne wiecie, na świecie istnieje kilka rodzajów sygnału TV. Podstawowe to PAL i NTSC. Oba powstały kilkadziesiąt lat temu i zupełnie nie przejmują się rozwojem techniki, która od bardzo dawna pozwala na wyświetlanie obrazu w rozdzielczościach o wiele wyższych niż nominalne dla tych systemów (odpowiednio 576i PAL oraz 480i NTSC) i w kinowym formacie 16:9 (a nie standardowym dla obecnych telewizorów 4:3). Co to zmienia, chyba nie trzeba tłumaczyć – przede wszystkim o wiele więcej szczegółów na ekranie, a także możliwość oglądania filmów w takim kształcie, jak w kinach. Dla graczy zaś oznacza to, że gry będą o wiele ładniejsze niż dotychczas.

Specyfikacja HDTV przewiduje trzy podstawowe formaty obrazu (jest ich więcej, ale nie wnikajmy za bardzo, bo się można pogubić):

720p – 1280x720 progressive (bez przeplotu)
1080i – 1920x1080 interlaced (z przeplotem)
1080p – 1920x1080 progressive (bez przeplotu)

Najprościej mówiąc, przeplot oznacza, że naprzemiennie wyświetlane są tak zwane „półobrazy" składające się z parzystych i nieparzystych linii poziomych, a razem tworzących jedną klatkę (frame) – 30 razy na sekundę linie parzyste i 30 razy na sekundę nieparzyste w przypadku sygnału NTSC. Obraz progressive oznacza, że każda wyświetlana klatka obrazu składa się ze wszystkich dostępnych linii (w przypadku 720p jest to 60 pełnych klatek). Prawdopodobnie definicja sygnału HDTV na całym świecie zastąpi wysłużone PAL, NTSC w różnych wersjach, SECAM i inne przeżytki, co byłoby naprawdę wielką ulgą także dla graczy – wiecie jak to czasami bywa np. z konwersjami bijatyk z NTSC na PAL, prawda?

Jak widać, różnica w rozdzielczości pomiędzy dotychczasowym sygnałem PAL oraz NTSC (nawet w wersjach bez przeplotu) jest bardzo duża. Przyjmijmy standardowy obraz NTSC na pierwszym Xboksie w wersji progressive (480p) – 640x480 pikseli daje nam 307 200 pikseli wyświetlanych jednocześnie na ekranie, standardem w przypadku Xboxa 360 jest 720p, a to daje: 1280x720 = 921 600 pikseli, czyli dokładnie trzy razy więcej, a przy 1080p to już aż prawie 7 razy więcej szczegółów na ekranie! Ale o 1080p na konsolach na razie nie mówmy – to śpiewka przyszłości. Sony odgraża się wprawdzie, że w takiej rozdzielczości (a nawet wyższej – 2160p!) będą gry na PlayStation 3, ale póki co nie ma nawet zbyt wielu telewizorów, które byłyby to w stanie wyświetlić w tzw. natywnej rozdzielczości.

I tu dochodzimy do kolejnego ważkiego problemu związanego z HDTV. Rozdzielczość natywna np. plazmy, to dokładnie ta rozdzielczość, która jest podana w specyfikacji i jednocześnie dokładna ilość pikseli, z których składa się ekran. Otóż sygnał w innej rozdzielczości niż natywna musi być przez elektronikę telewizora przeskalowany w górę lub w dół. Co oczywiście zmniejsza w pewien (czasami duży) sposób jego jakość – właśnie dlatego zwykły sygnał jednej z naszych stacji TV na wypasionym telewizorze LCD wygląda często dość badziewnie, bo 576i rozciągnięte na ekranie o natywnej rozdzialce np. 1366x768 po prostu nie może wyglądać dobrze.

Okej, w ostatnim zdaniu wyłapaliście zapewne pewną niekonsekwencję – skoro 720p to 1280x720 pikseli, to czemu ekrany nie mają dokładnie takiej natywnej rozdzielczości? Bo nie i nie wiem czemu. Spotykane są dwie natywne rozdzielczości telewizorów LCD: 1280x768 i 1366x768 i to już w zupełności wystarcza do cieszenia się niezniekształconym obrazem 720p. Oczywiście większość telewizorów LCD i plazm wyświetli także 1080i (po przeskalowaniu), ale już takie, które wyświetlą pełne 1080p są rzadkością i zazwyczaj są drogie – najtańsze modele LCD TV o przekątnej ekranu 37 cali i natywnej rozdzielczości 1920x1080 kosztują ponad 7 tysięcy złotych na aukcjach internetowych.

NA CZYM I ZA ILE?

Na razie mamy problem, bo ceny sprzętu HD są bardzo wysokie, jak na polskie warunki oczywiście. Najprostszym sposobem, by cieszyć się HD Erą już teraz i za niewielkie pieniądze, jest kupienie zwykłego monitora CRT i podłączenie do niego Xboxa 360 za pomocą VGA HD AV Cable kosztującego około 120 złotych. Wprawdzie nie ma zbyt wielu monitorów 16:9, ale da się to jakoś przeboleć, bo na aukcjach można wyjąć bardzo duże (21 cali) używane monitory nawet poniżej 400 złotych. Lepszego sposobu na „HD Erę dla ubogich" nie ma, a na normalnych telewizorach nie zobaczycie niemal żadnego przeskoku – gry będą wyglądały może trochę lepiej niż na Xboksie.

Kolejną opcją jest kupienie niedużego telewizora LCD o przekątnej 23 lub 26 cali (mniejsze zazwyczaj mają rozdzielczość natywną 640x480) o rozdzielczości 1280x768 lub 1366x768. Tu oferta znanych i szanowanych firm jest już całkiem spora, a ceny wahają się w granicach 2500-4500 PLN. Jaka jest zaleta takiego rozwiązania? Można wygodnie oglądać TV oraz filmy na DVD i czekać na polskie stacje nadające w HD (można też łapać sygnał HD z satelity, ale to już zupełnie inna bajka). No i jednak LCD TV wygląda fajniej i zajmuje mniej miejsca niż ogromny monitor komputerowy. Wadą jest cena, ale w tym przypadku możemy liczyć na w miarę rychłą obniżkę – telewizory LCD tanieją niemal z miesiąca na miesiąc.

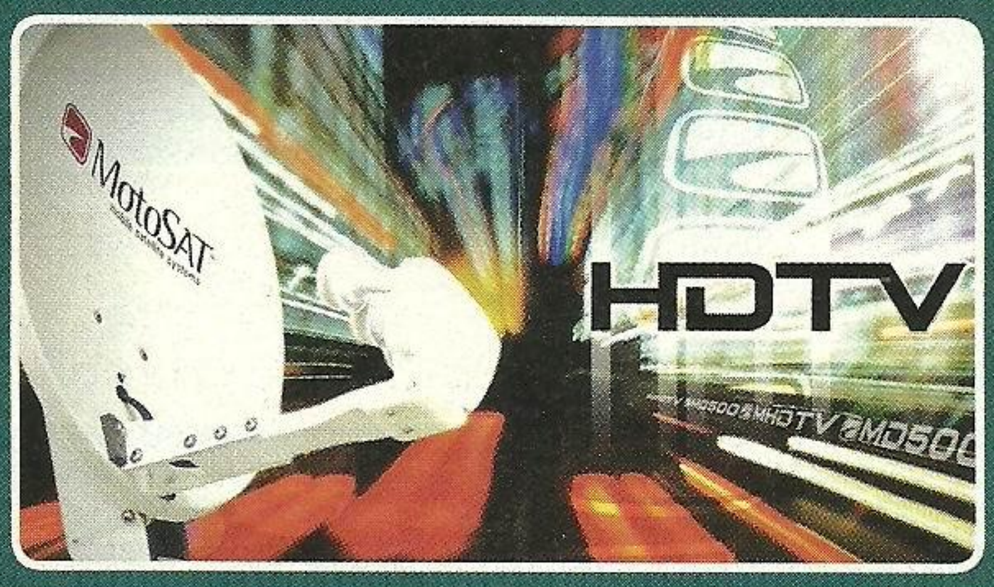
Chcecie czegoś więcej? Koszta rosną zdecydowanie – najdrożej wyniosą Was olbrzymie plazmy (50-60 cali) z natywną rozdzielczością 1366x768 – tu ceny dość swobodnie dobijają i przekraczają nawet 20 tys. złotych (czasami dwukrotnie!). Nieco tańsze, duże telewizory LCD (circa 40 cali), to wydatek rzędu 10-15 tys. złotych, podobną kwotę trzeba wyłożyć na ogromne telewizory projekcyjne (dość niepopularne u nas, przede wszystkim ze względu na rozmiary). Za to w przedziale 5-10 tys. mieści się już sporo sprzętu: projektory, mniejsze (30-37 cali) LCD TV, niektóre telewizory projekcyjne, a także kilka telewizorów kineskopowych zdolnych do wyświetlenia obrazu 1080i (ale nie mogących postugiwać się znaczkiem HD Ready).

Sprzętu jest mnóstwo, ale ja nic Wam polecać nie mogę, bo kryptoreklamy nikomu tu robić nie zamierzam. Mogę za to uczulić na jedno – zwracajcie uwagę na natywną rozdzielczość kupowanego sprzętu (pamiętajcie – min. to 1280x768 pikseli!), szczególnie w przypadku plazm i LCD TV. Na przykład plazm o tak dużej natywnej rozdzielczości jest bardzo mało i są bardzo drogie, a te tańsze nie wprowadzą Was w prawdziwą HD Erę, bo ich natywna rozdzialka to zaledwie 852x480 (choć oczywiście potrafią przeskalować obraz nawet do 1080i, ale to już nie to samo).

SŁOWO NA HD ERĘ

HD Era jeszcze nie jest faktem. Jaskółka w postaci Xboxa 360, to jeszcze nieco za mało, żeby wydawać grubą kasę na wypasiony telewizor, który w naszym kraju póki co służyć będzie niemal wyłącznie do grania, bo reszta (DVD, TV) nie wykorzysta pełnych możliwości takiego sprzętu. Ale już pod koniec 2006 roku opcji powinno być o wiele więcej – dojdzie PlayStation 3, pojawią się zapewne pierwsze polskie kanały HDTV, może także filmy na nośnikach Blu-ray i HD-DVD. Na dokładkę ceny sprzętu HD Ready powinno bardzo mocno spaść – najmarniej o 25 procent, a może i więcej – tym bardziej, że Stany Zjednoczone na początek 2009 roku zaplanowały zupełną rezygnację z analogowej telewizji i przejście na nadawanie cyfrowe w HDTV. A to wymaga dostarczenia do tego czasu wielu milionów odpowiednich odbiorników w cenach akceptowalnych nie tylko dla wyższej klasy średniej. I tym się musimy pocieszać, jeżeli nie mamy na zbyciu kilku lub nawet kilkunastu tysięcy złotych.

Marcellus ■ ■



design, przez co wygląda na sprzęt znacznie mniejszy i zgrabniejszy od poprzednika, ale po dokładnym zmierzeniu obu zabawek prawda okazuje się brutalna. Dodajmy koniecznie, że Microsoft zdecydował się tym razem na zewnętrzny zasilacz do swojej konsoli. Gdyby (tak jak poprzednio), zamontowano go w środku obudowy, wówczas Xbox 360 spokojnie sięgnąłby po miano największej i najcięższej platformy do gier w historii elektronicznej rozrywki. Tak to jest, kiedy najnowsze zdobycze techniki próbuje się zamknąć w czymś mniejszym, niż wielkie, kanciaste pudło PC. A tego ciężkiego, cegłowatego zasilacza X360 można z powodzeniem używać do burzenia ścian w starych budynkach. Jest aż tak wielki.

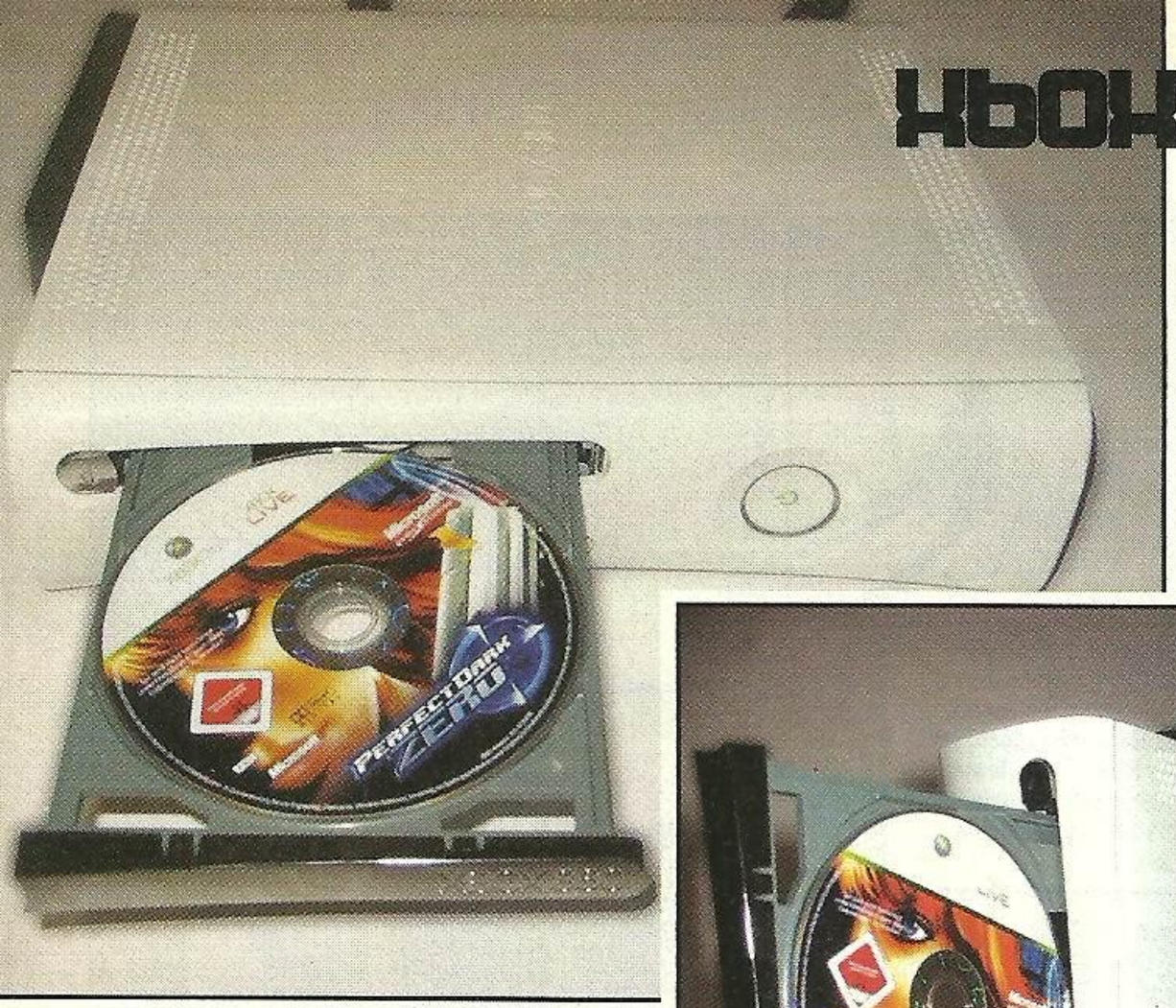
Sama architektura Xboxa 360 to jednak kawał skomplikowanej elektroniki, która musi być odpowiednio chłodzona. Zarówno tył konsoli, jak i zasilacz podczas pracy grzeje się naprawdę mocno, dlatego ustawiając je na półce radzimy zostawić dużo miejsca „na oddech". Po odpaleniu konsoli wychodzi również na jaw jeszcze jedna przykra rzecz – Xbox 360 to najgłośniejsza zabawka na rynku. Wiatraki konsoli pracują głośno, bo muszą sobie poradzić z olbrzymimi ilościami ciepła wytwarzanymi przez potężne bebechy Xboxa. Tyle, jeśli idzie o mechanikę konsoli.

Na koniec warto zająć się sprawą wadliwych konsol, przegrzewania się i zawieszania Xboxa 360 oraz rysowania przez niego płyt DVD. Nie przejmujcie się całym tym wrzaskiem, jakoby wszystkie Xboxy 360 były wadliwe. Pamiętajcie, że panikę wywołało tych kilka osób, którym maszyna rzeczywiście padła i postanowili o tym napisać. Gracze, których sprzęt działa perfekcyjnie, zajęci są raczej graniem, niż chodzeniem po internetowych forach i sianiem zamętu. Oczywiście z drugiej strony niefajnie jest znaleźć się w skórze takiego pechowca, ale tak to już jest z nowym i dodatkowo bardzo zaawansowanym sprzętem – kilka procent każdej partii po prostu musi być wadliwych i nic się na to nie poradzi, oprócz reklamacji w miejscu zakupu (w Polsce) lub bezpośrednio u Microsoftu (na zachód od Odry). Dlatego pamiętajcie o dwóch rzeczach. O pierwszej już pisaliśmy, ale warto przypomnieć – sprzęt (zarówno konsola, jak i zasilacz!) musi mieć możliwość „oddychania", więc nie zakrywajcie go, nie zatykajcie otworów wentylacyjnych i nie dosuwajcie za blisko ściany czy półki, a uniknięcie przegrzania i zwiechów. Druga sprawa jest równie prosta – Xbox 360 to nie PS2, nie można go do woli przestawiać w czasie pracy, szczególnie, gdy w środku napędu kręci się płyta, bo najprawdopodobniej zostanie po prostu bardzo porysowana. Czy nasza konsola zawieszała się? Tak – dwa razy, w tym podczas ładowania kolejnego poziomu Quake 4. To tyle, a teraz wracamy do naszego Xboxa 360.

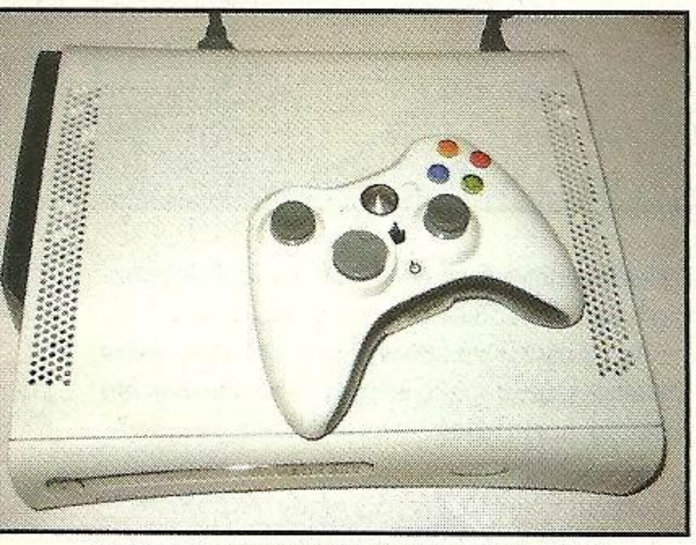
POWER ON

Już samo odpalenie konsoli jest doświadczeniem nowym i strasznie fajnym. Pomijamy nawet fakt, że zawsze z przejęciem oglądamy logo nowej konsoli rysujące się na ekranie telewizora. Okazuje się, że Xbox 360 ma jedno z najładniejszych i najlepiej przemyślanych menu, z jakim mieliśmy do tej pory styczność. Po drobne szczegóły zapraszamy do osobnej ramy. Dzięki ładnie uporządkowanym opcjom i przejrzyście zaprojektowanym ekranom nie ma najmniejszego problemu z błyskawicznym znalezieniem interesującej Was opcji. W ekspresowym tempie przejrzycie dysk, odpalicie Xbox Live, zrobicie zakupy w Marketplace, włączycie ulubioną grę, położycie łapy na grach retro, obejrzycie filmy z DVD, trailery, dema – a wszystko to dzięki pomysłowo i elegancko posegregowanym kategoriom. Nie ma najmniejszego problemu z podłączeniem do

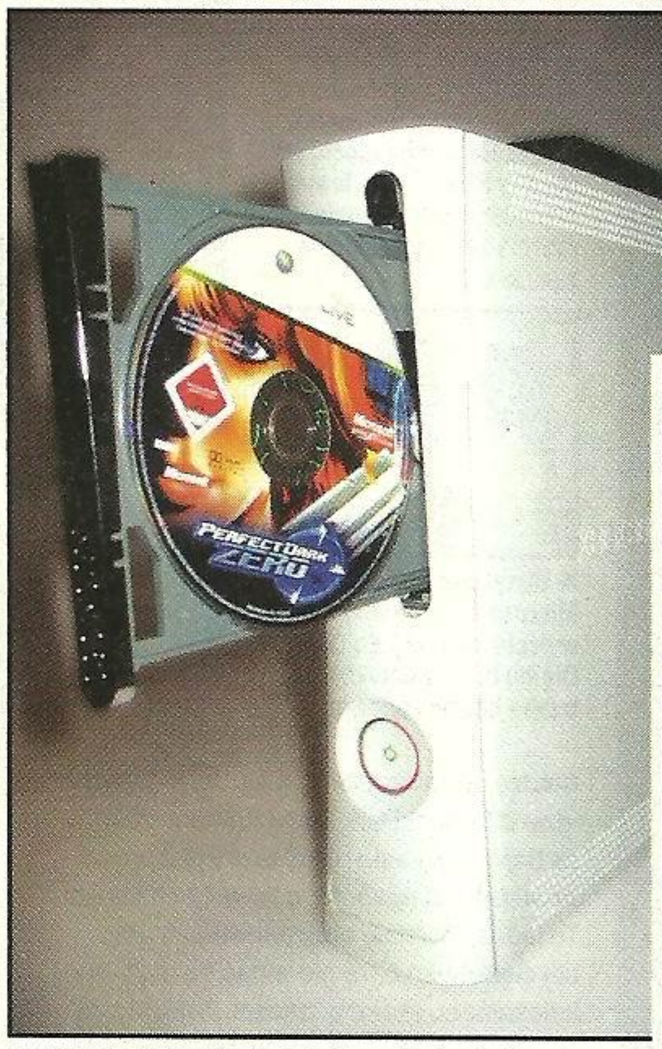
XBOX 360: TEST KONSOLI



■ Położony na płask, Xbox 360 nie pokazuje swojej wspaniałej stylistyki.



■ Skala porównawcza joypada w stosunku do konsoli. Bezprzewodowy pad rulez!



■ Konsola może również stać i wygląda wtedy wręcz zabójczo. Ale kurka, jak potrąci ją pies...

konsoli zewnętrznych urządzeń USB, takich jak odtwarzacz MP3, przenośny twardy dysk, cyfrowy aparat fotograficzny, a nawet PlayStation Portable! Niestety, pomimo najszczerszych chęci nie udało nam się skopiować z playera MP3 muzyki na dysk Xboxa 360. Kawałki odsłuchiwać można jedynie z własnych płyt CD/DVD, bądź urządzeń podłączonych przez port USB (przenośny twardy dysk, player mp3). Ripować zaś można, podobnie jak w pierwszym Xboksie, z płyt CD audio. Odbywa si to bardzo szybko i sprawnie, a w międzyczasie można wpisać nazwy utworów i wykonawców.

Xbox 360 w wersji Premium przyjechał do nas w komplecie z twardym dyskiem o pojemności 20 GB. Okazuje się jednak, że powierzchnia dostępna dla użytkownika wynosi 13 GB, ale to w dalszym ciągu bardzo dużo miejsca. Microsoft w jednym z ostatnich oświadczeń wyjaśnił, gdzie podziało się owe 7 GB dysku. Otóż 4 gigabajty to powierzchnia zarezerwowana dla developerów, którzy używają jej do przetrzymywania tymczasowych plików z gry. Kolejne 2 gigabajty czuwają nad ogólną funkcjonalnością systemu. W tej sekcji składowane są uaktualnienia do gier

PERSPEKTYWY STOJĄCE PRZED X360 SĄ OBIECUJĄCE. WPRAWDZIE ŻADEN Z DEVELOPERÓW NIE PRZYZNAŁ SIĘ DO WYCIŚNIĘCIA CHOĆBY 40 PROCENT MOCY Z KONSOLI, TO GRY JUŻ TERAZ WYGLĄDAJĄ ŚLICZNIE I POD KAŻDYM WZGLĘDEM DEKLASUJĄ POPRZEDNIĄ GENERACJĘ.

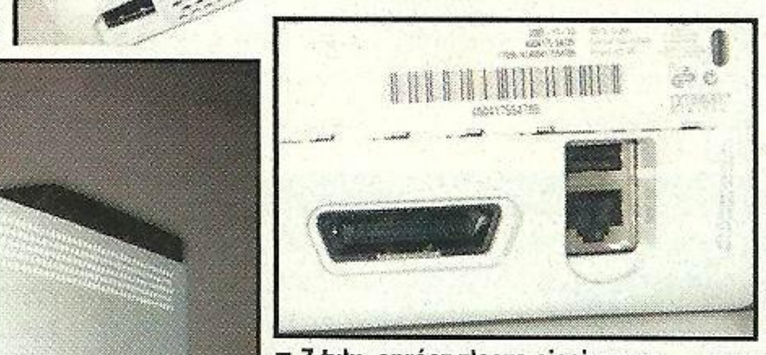
oraz inne małe programy, jak choćby emulator pierwszego Xboksa. Ostatni brakujący gigabajt przywłaszczył sobie (uwaga, uwaga!) system operacyjny Microsoftu. I tyle w sprawie zaginionej siódemki gigabajtów.

Do czego służy dysk – wiecie. Zapisuje stany gier, przechowuje dema, trailery, bonusy i tytuły retro, które ściągniecie przez Xbox Live. Wiemy jednak, że nie każdy z Was zaopatrzy się w Xbox 360 Premium i tym samym nie każdy przytaszczy do domu darmowy dysk w zestawie. Spokojnie. Z twardzielem, czy bez, Xbox 360 zachowuje się identycznie, a gry wczytuje w podobnym (i raczej długim) czasie. Różnice są dwie. Po pierwsze, brak dysku nie pozwoli Wam odpalać gier z pierwszego Xboxa, które, jak zapewne pamiętacie, nagminnie kopiowały na niego dane. Po drugie zaś, konsola musi mieć medium do zapisywania stanów gier, dlatego tak długo, jak nie zaopatrzycie się w choćby najprostszą kartę pamięci, nijak nie da się zapisać postępu, ani połączyć z Live! Oto wszystkie różnice, przynajmniej w grach, którymi mogliśmy pobawić się na starcie konsoli. Ciekawe, czy kolejne tytuły (w tym nowy Elder Scrolls) nie będą sprawiać problemów konsolom bez dysku. Oby nie.

Podsumujmy. Każdą nową konsolę porównać można do nie do końca odkrytej kopalni złota. Maszyna Microsoftu jest potężna i pod każdym względem deklasuje obecną generację sprzętu do grania, ale nikt nigdy nie wątpił, że tak właśnie będzie. Startowe gry dają odpowiedni przedsmak tego, czego możemy spodziewać się w przyszłości, problem w tym, że wśród tych kilkunastu tytułów naszym zdaniem brakuje gry epickiej i mocarnej, a więc takiej, dla której warto byłoby przesiąść się na nowy system. Czekamy na wiosnę 2006, bo do tego czasu programiści powinni ujarzmić nieco moc „trzystasześćdziesiątki".

GRY

Mimo wielu technicznych nowinek, Xbox 360 w dalszym ciągu wyposażony jest w napęd DVD. Microsoft zrobił wszystko, żeby konsola ukazała się na rynku jeszcze w 2005 roku i dlatego nie było mowy o tak zaawansowanych nośnikach, jak HD-DVD, czy Blu-ray. Póki co, dysk DVD spisuje się nieźle, choć nie da się ukryć, że takie gry, jak Project Gotham



■ Z tyłu, oprócz złącza sieciowego, jest też trzeci port USB!

■ Okay, teraz najlepsza część – zasilacz. Jest po prostu gigantyczny.

■ Konsola z odłączonym dyskiem.

PIĘĆ SZYBKICH PYTAŃ

1. Czym różni się X360 Core System od Premium?

Tak długo, jak mówimy o graniu, różnic jest niewiele. Największa z nich jest jednak taka, że wraz z Core System konsola przyjeżdża bez twardego dysku. Jeśli chcesz zapisywać na czymś stan gier, musisz go kupić, bądź zdecydować się na kartę pamięci. Niestety, bez twardego dysku nie odpalisz gier z pierwszego Xboxa, które dysku używały nagminnie.

2. Czy na dysk konsoli można wrzucić własne kawałki MP3?

Niestety, nie. Dysk działa nieco inaczej, niż moglibyśmy się tego spodziewać. Ze względu na ochronę praw autorskich, ani muzyka, ani filmy nie mogą być kopiowane na dysk X360. Można jednak skopiować własną, muzyczną płytę CD na dysk, można również odtwarzać pliki MP3 i oglądać zdjęcia w JPG z płyt.

3. Co ze starym kontem Xbox Live?

Jeśli wykupiliście usługę Xbox Live jeszcze na poprzedniej generacji konsol, Wasze konto automatycznie aktywuje się na X360. Wystarczy wpisać odpowiednie dane. Jeśli natomiast interesują Was nowe pakiety wraz z cenami, to musicie wiedzieć, że Xbox Live Gold na jeden miesiąc kosztuje około 6,99 Euro, trzymiesięczny – 19,99 Euro, zaś roczny 59,99 Euro. Płatności, podobnie jak poprzednio, dokonujemy za pomocą karty kredytowej.

4. Gdzie można kupić Xbox 360?

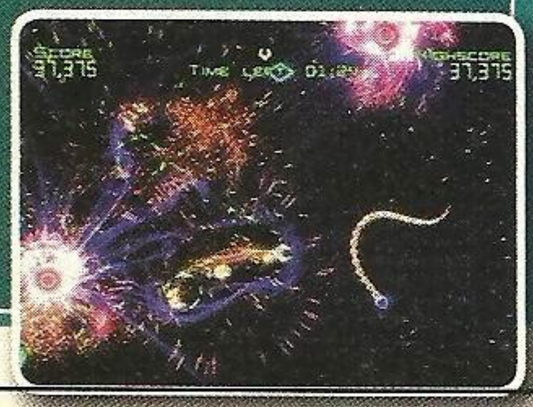
Cóż, nadal nie doczekaliśmy się oficjalnego dystrybutora konsoli na terenie Polski. Microsoft Polska tradycyjnie umywa ręce, nie wiadomo również, czy A.P.N. Promise ponownie weźmie na siebie ten ciężar. Pozostaje liczyć zatem na prywatne importy naszych rodzimych sklepów z grami i uzbroić się w cierpliwość. Pierwsze partie konsol poznikały już z półek, a sklepy czekają na kolejne dostawy.

5. Gry na Xbox 360 są brzydkie!

Pierwsza generacja gier nigdy nie wyciska ostatnich potów z konsoli i dobrze o tym wiecie. Szacuje się, że gry startowe wykorzystują około 30 procent mocy obliczeniowej sprzętu, a dalej będzie już tylko lepiej. Minie zatem trochę czasu (pół roku?!), zanim developerzy nauczą się korzystać z trzech procesorów głównych X360. No i jeszcze jedna sprawa – wyrzućcie kabel chinchowy znajdujący się w pakiecie do śmieci, a zainwestujcie w SCARTa bądź kabel VGA... A najlepiej w LCDka albo plazmę z HD.

XBOX LIVE ARCADE ZAPRASZA!

Początkowo wydawało się, że Xbox Live Arcade będzie usługą dorzuconą do konsoli na siłę. Kto przy zdrowych zmysłach, mając w domu konsolę nowej generacji chciałby jeszcze katować stare i brzydkie gierki sprzed dwudziestu lat? Rzeczywistość okazała się zupełnie inna. Na stare i zupełnie zapomniane gry nałożono nowoczesne efekty i filtry, w związku z czym prezentują się absolutnie nieprawdopodobnie! Oferta gier retro na Xbox Live Arcade dosłownie pęka w szwach, a będzie ich już tylko coraz więcej. Zarówno stare, dobre Geometry Wars (latający, strzelający do wrogów stateczek) jak i logiczny Hexic HD napisane zostały od nowa i podkręcone do wysokiej rozdzielczości! Oldschool znów stał się atrakcyjny, zarówno dla osób, które nigdy nie grały na 8-bitowych platformach, jak i dla tych, którym grafika sprzed dwudziestu lat zaczęła powoli wypalać oczy. Arcade to bardzo mocna rzecz. Założę się, że utopicie w nim niejeden Microsoft Point!



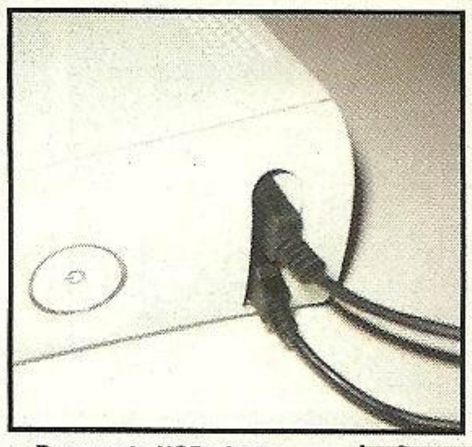
XBOX 360: TEST KONSOLI

GAMERSCORE VS MICROSOFT POINTS

Każda gra na Xbox 360, niezależnie od tego, czy mówimy o tytule nowym, konwersji z innej platformy, bądź odświeżonym przeboju retro, zawiera w sobie pewną liczbę punktów do zdobycia. Punkty te noszą nazwę Gamerscore, a zdobywa się je przez odblokowywanie w grach wskazanych przez producenta zadań. Przykład? Aby zdobyć pierwsze 20 punktów w Quake 4, wystarczy po prostu wejść w posiadanie wyrzutni granatów. To wszystko. Podnosisz spluwę, a gra momentalnie wypłaca 20 punktów i przelewa je na kartę gracza (Gamer's Profile). Część punktów jest banalna do zdobycia, jednak aby wycisnąć z gier ostatnie soki, czekają Was długie tygodnie pracy. Niełatwo będzie przejść Perfect Dark Zero na najwyższym poziomie trudności, wykonać wszystkie triki podczas jednego wyścigu w Project Gotham Racing 3 i odbębnić całą kampanię w Call of Duty 2. Aby nieco uprościć sprawę, każdą grę zaopatrzono w specjalną sekcję o nazwie „achievements". Kiedy ją odwiedzicie, natychmiast dowiecie się, jakie akcje należy wykonać, aby zasłużyć na odpowiednią liczbę punktów.

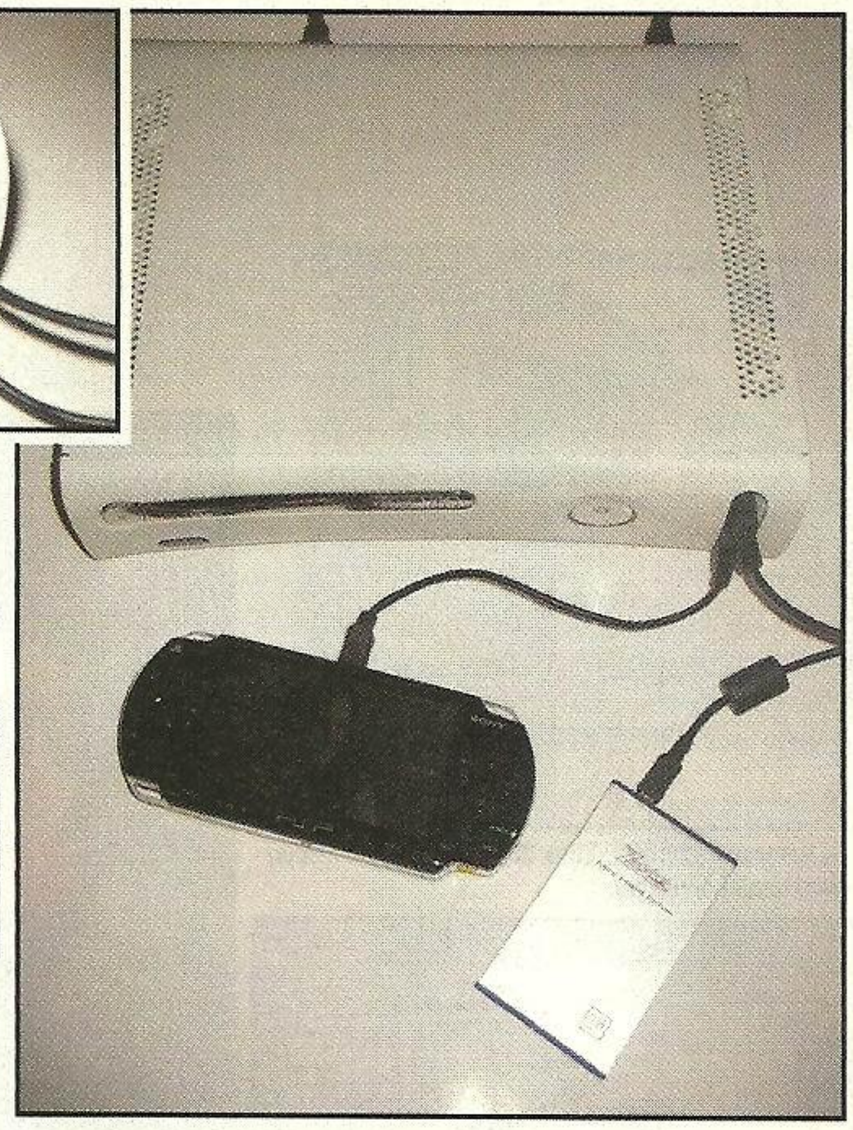
Sprawa Gamerscore rozbija się głównie o prestiż – im więcej punktów wyciśniecie z gry, tym większym szacunkiem cieszyć się będziecie wśród graczy online. W dowolnym momencie obejrzeć możecie przecież kartę Waszego rywala (bądź przyjaciela), sprawdzić jego Gamerscore oraz przyjrzeć się, w jakich grach i za co zdobywał punkty. To powinno w jakimś stopniu naświetlić Wam poziom zaawansowania człowieka, z którym za moment wystartujecie do wspólnej bitwy. Szkoda jednak, że Gamerscore nie mają „mocy nabywczej". Nawet, jeśli wyciśniecie z gry ostatnie soki, nie ma raczej szans (no, może w przyszłości, ale to sprawa wyłącznie wydawców gier), że zostaniecie za to nagrodzeni jakimś gadżetem lub bonusem. Nic z tych rzeczy, bowiem wszelkich opłat na „targowisku" Xbox Live dokonujemy teraz za pomocą Microsoft Points.

MP to internetowa waluta Microsoftu kupowana za PRAWDZIWE pieniądze – 2100 takich punktów kosztuje w przybliżeniu około stu złotych. Niestety, MP nie można zdobyć grając w gry – taka możliwość nie istnieje ani teraz, ani prawdopodobnie nie zaistnieje w przyszłości. Duże M surowo wyznacza granicę między Gamerscore a Microsoft Points. MP jako waluta odblokowują pełne wersje gier retro, pozwalają kupować dodatki do gier i ściągać z netu bonusową zawartość, która nie jest dostępna za darmo. Jedna gra retro kosztuje przeciętnie 800 punktów MP, zaś nowa tapeta, czy avatarek – 50. O ile płacenie za odświeżone tytuły retro jest okej (Geometry Wars zabija na miejscu!), tak żądanie pieniędzy za nowe obrazki i skórki na pulpit jest w naszej opinii przegięciem. Ale przecież nikt nikogo do niczego (przynajmniej na razie) nie zmusza, choć naprawdę mamy poważne podejrzenia, że co bardziej chciwi wydawcy zaczną ostro kombinować jak tu wycisnąć więcej z graczy.



■ Dwa porty USB ukryte pod klapką z przodu konsoli pozwalają na podłączenie urządzeń zewnętrznych, jak choćby PSP i 1,5-calowego przenośnego twardziela, który czerpie zasilanie właśnie z portu USB.

■ Wszystkie trzy kable video Microsoftu mają wbudowane wyjście optyczne do Dolby Digital 5.1. To dobrze – nie trzeba będzie cudować.



Racing 3, czy Perfect Dark Zero wczytują się naprawdę długo. Jednak w ciągu najbliższych miesięcy i lat pojawiać się będą gry coraz bardziej szczegółowe, które z pewnością nie zadowolą się już małą pojemnością jednej płyty DVD i dość powolnym transferem danych. Być może wrócą nawet czasy Amigi i będziemy żonglować podczas gry kilkoma płytami.

Ale nie kraczmy – o tym, czy Microsoft popełnił błąd, czy nie, dowiemy się w momencie, kiedy następcy DVD zaatakują rynek, co stanie się oczywiście podczas premiery PlayStation 3. Jeśli chodzi o dostępne na starcie Xboxa 360 gry, trzeba przyznać, że Microsoft spełnił wszystkie podstawowe warunki. Wiadomo, aby start się udał, konsola musi mieć na pokładzie dobry wyścig (PGR3), strzelankę fpp (PDZ) oraz grę przygodowo-zręcznościową (Kameo). Do wielkiej trójki dorzućcie jeszcze całą masę podbitych konwersji z innych konsol i peceta (Gun, Call of Duty 2, NFS: Most Wanted, FIFA 06, Quake 4, King Kong), tytuły oryginalne, ale drugoligowe (Condemned i Amped 3), a okaże się, że Xbox 360 to najlepiej zaopatrzona w dniu premiery konsola.

Ale jest też druga strona medalu. Mimo iż konwersje są świetne, to przecież nie kupicie dla nich konsoli nowej generacji. I choć PGR3 ma niesamowitą grywalność i wykonanie, to next-genowy Most Wanted może okazać się bardzo ciekawą alternatywą. Jeśli natomiast idzie o Perfect Dark Zero i Kameo, czuć, że Rare zaczynało pisać te gry jeszcze na poprzednich (dwóch!) generacjach konsol. To ładne i solidnie przygotowane tytuły, ale ciężko ukryć, że nie widać po nich tego kolosalnego skoku w jakości. Załóżmy jednak, że od tego momentu developerzy poznawać będą coraz więcej możliwości X360, a przyszłe gry w najgorszym wypadku będą po prostu bardzo ładne. Pierwsza linia tytułów dała nam mnóstwo frajdy, choć nie ukrywamy, że dopiero kolejna generacja oprogramowania pokaże, na co stać tę platformę.

Xbox 360 to pierwsza konsola, która proponuje pełne wsparcie dla HDTV, czyli obrazu w wysokiej rozdzielczości. Jeśli podłączycie sprzęt do zwykłego telewizora za pomocą znajdującego się w zestawie kabla chinch, to nie ma szans, aby naocznie przekonać się o graficznej ekstazie, która drzemie w startowych tytułach. Call of Duty 2 czy Kameo zapuszczone w trybie 720p mają pod sobą dosłownie każdą inną grę i choć wyglądają momentami nieco sterylnie, to przyszłość HD-gier rysuje się megaatrakcyjnie. Aha, gry nowej generacji zapuszczone w wysokiej rozdzielczości rozochociły nas do tego stopnia, że przez moment w paszczy Xboxa 360 wylądowało stare, dobre Halo 2. Cóż, dopiero w tym momencie okazało się, jak pusta i plastikowa jest tamta gra, przynajmniej w porównaniu z najnowszymi produkcjami. Niektóre rzeczy nigdy nie powinny opuszczać kineskopu zwykłego TV...

JOYPAD

Zapomnijcie o „słoniu" dodawanym do pierwszego Xboxa, zapomnijcie też o jego małym, zmodyfikowanym następcy. Joypad do Xboxa 360 idealnie układa się w dłoniach, jest mały, lekki i opływowy – czyli dokładnie taki, jaki powinien być dobrze zaprojektowany kontroler. Projektanci usunęli z niego wszystkie zbędne elementy (żegnajcie „black" i „white"!), układając przyciski w optymalnych dla paluchów miejscach. Nad lewym i prawym spustem pojawiły się dwa dodatkowe przyciski LB i RB, zaś na samym środku pada wylądował olbrzymi guzik o nazwie „Guide". Wciśnięcie go zatrzymuje aktualnie prowadzoną grę, po czym uruchamia podręczne menu konsoli. Dzięki Guide, w dowolnym momencie możecie

OFENSYWA ROZPOCZĘTA

Pytacie „która konsola wygra tym razem?" A czy nie byłoby jednak właściwiej zapytać: czy panujący obecnie porządek może się odmienić?

Stało się. Nadeszła era nowej generacji konsol, a jej pierwszym zwiastunem jest premiera Xboxa 360. I chociaż rywale Microsoftu nie śpieszą się z kontratakiem, nie zmienia to faktu, że wojna o panowanie w najbliższych latach została już wypowiedziana. Nie wdając się w szczegółowe porównywanie najnowszych konsol, postanowiliśmy przyjrzeć się nieco bliżej samemu rynkowi z perspektywy pierwszego pretendenta i oceny jego szans na odniesienie sukcesu. Bądź co bądź, Xbox 360 przez kilka(naście) najbliższych miesięcy pozostanie jedynym pewnym zawodnikiem, stanowiąc konkretny punkt odniesienia dla Sony i Nintendo. Niestety, z powodu braku konkretnych informacji na temat Revolution pominiemy rywalizację Microsoftu z Nintendo.

Z DEBIUTANTA WETERAN

Minęły mniej więcej cztery lata od momentu, w którym Microsoft przedstawił branży gier video swoją pierwszą konsolę, nazwaną dla podkreślenia charakterystycznego kształtu, Xbox. I pomimo, że nie był to absolutny debiut giganta z Redmond, który współpracował przecież wcześniej przy tworzeniu systemu operacyjnego dla Dreamcasta, z pewnością był to pierwszy poważny, samodzielny krok w świecie konsol. Pierwszy ruch, mający na celu wybadanie rynku. Dzisiaj sytuacja wygląda inaczej, a Microsoft nie startuje już jako bogaty nowicjusz, ale bogaty w pieniądze i doświadczenia weteran, który udowadnia, że dla osiągnięcia celu gotów wiele jest poświęcić.

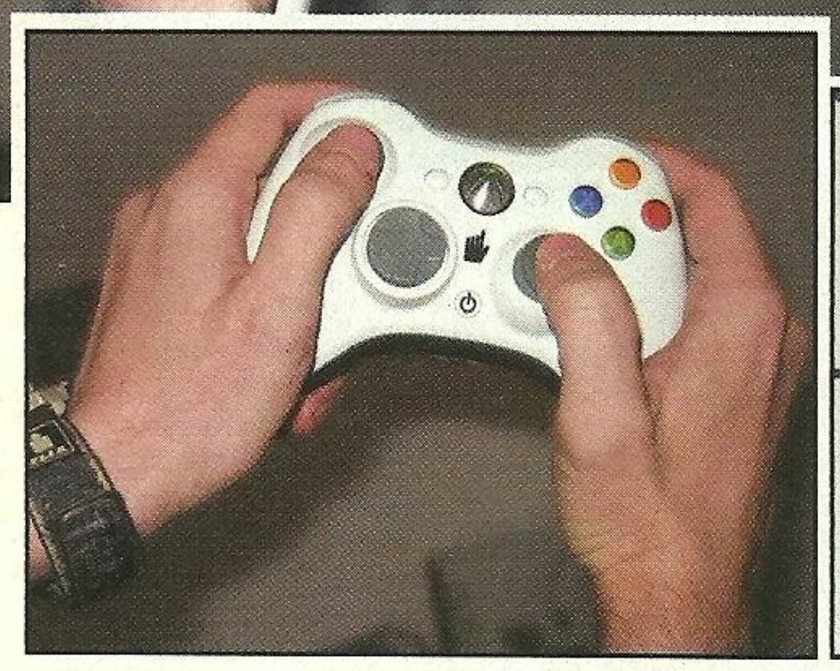
I kiedy mówimy „wiele", właśnie to mamy na myśli. Każdy sprzedany Xbox 360 to dla Microsoftu strata 126 dolarów. Jak podaje *BusinessWeek*, cena wyprodukowania samej konsoli w wersji z twardym dyskiem wynosi około 470 zielonych, czyli 71 dolarów ponad cenę detaliczną. Po dodaniu do tego akcesoriów znajdujących się w zestawie, a wartych kolejnych 55 dolarów, łatwo wyobrazić sobie potoki pieniędzy wspomagające sprzedaż „trzystasześćdziesiątki". Tylko gwoli ścisłości, warto wspomnieć, że cena pierwszego Xboxa także była zaniżona, a straty na każdej sprzedanej konsoli wynosiły prawie tyle samo. Najciekawsza część jest jednak wciąż przed nami. Polityka cenowa Microsoftu to potężny cios w plecy Sony, które wciąż nie potrafi (lub nie chce) podać przyszłej ceny PlayStation 3. Niezależni analitycy rynkowi plasują ją na poziomie 500–600 dolarów przypominając, że do czasu premiery PS3, Xbox 360 szacunkowo stanieje do 250-300$. Innymi słowy, następca PlayStation 2 może kosztować nawet dwa razy więcej niż konkurent ze stajni Microsoftu! Nie można przy tym jednak zapomnieć, że tak wysoka różnica cen nie bierze się z niczego i ma uzasadnienie w zastosowaniu w PS3 droższych i, zdaniem specjalistów, bardziej nowatorskich technologii, między innymi nośnika Blu-ray oraz procesora Cell. Pewnym jest, że Sony nie będzie sprzedawać konsoli za 600 dolarów, pytanie tylko czy będzie w stanie dopłacać do każdego sprzedanego egzemplarza po 300 zielonych?

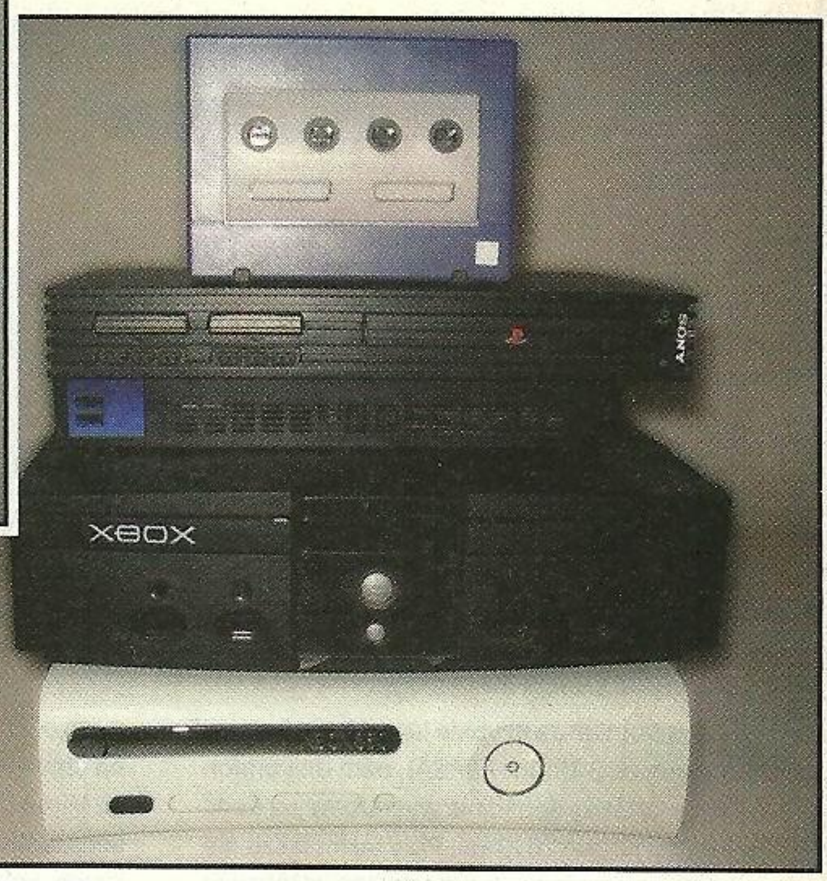
Warto zaznaczyć, że nawet odpowiednio niska cena konsoli nie przekłada się na sprzedaż, a co za tym idzie, nie stanowi gwarancji utworzenia dostatecznie dużej grupy odbiorców. O sukcesie konsoli zawsze przesądzały gry, szczególnie te dostępne wyłącznie na nią, bo to gry generują dochody dla producenta konsoli, który pobiera stosowne opłaty od wydawców (tak zwane „royalties", po naszem – tantiemy). Jednak wydawanie takich pozycji staje się opłacalne dopiero po wytworzeniu odpowiednio dużego rynku zbytu, czyli takiej liczby graczy, która będzie w stanie zapewnić opłacalny poziom sprzedaży gier. Innymi słowy, żeby warto było tworzyć „exclusive'y" na Xboxa 360, najpierw on sam musi sprzedać się w stosownej liczbie, bo inaczej MS dokładać będzie także do gier. A przecież nawet Project Gotham Racing 3 nie zejdzie w nakładzie większym niż jeden egzemplarz na konsolę...

OFENSYWA ROZPOCZĘTA

Jak więc idzie Microsoftowi zdobywanie klientów? Pierwsza partia konsol, która trafiła na amerykański rynek 22 listopada, liczyła

XBOX 360: TEST KONSOLI





■ Nasze ulubione porównanie gabarytów konsol i joypada. Jak widzicie na zdjęciach, Xbox 360 nie jest wcale grubszy od PlayStation 2. Ale nie jest także mniejszy, co zapowiadały wczesne zdjęcia maszyny – w pozycji leżącej jest praktycznie taki sam, jak Xbox. Dopiero patrząc na wszystkie maszyny obok siebie można dostrzec, jak bardzo zmienił się design sprzętu przez ostatnich kilka lat. I bardzo dobrze – precz z czarnymi, ponurymi konsolami przy telewizorach.

ZAPOMNIJCIE O „SŁONIU" DODAWANYM DO PIERWSZEGO XBOXA, ZAPOMNIJCIE TEŻ O JEGO MAŁYM, ZMODYFIKOWANYM NASTĘPCY. JOYPAD DO XBOXA 360 IDEALNIE UKŁADA SIĘ W DŁONIACH, JEST MAŁY, LEKKI I OPŁYWOWY – CZYLI DOKŁADNIE TAKI, JAKI POWINIEN BYĆ DOBRZE ZAPROJEKTOWANY KONTROLER.

wbić się na Xbox Live, poszukać znajomych, uruchomić film lub muzykę z twardego dysku, bądź po prostu wrócić do głównego menu X360. Słowa opisujące pada są zbędne – nastały wreszcie czasy, kiedy Dual Shocka 2 nie można już z czystym sumieniem nazwać najlepszym joypadem na ziemi. Kontroler do „trzystasześćdziesiątki" wykonany jest z gładkiego, miłego w dotyku materiału i nie spotkaliśmy jeszcze tytułu, w którym by się nie sprawdził. Nie było najmniejszych problemów z celowaniem i strzelaniem do przeciwników w Call of Duty 2 i Perfect Dark Zero, a wyścigi w NFS: Most Wanted i PGR3 zawsze prowadziło się niezwykle przyjemnie. Tym samym, chyba raz na zawsze żegnamy się z erą padów kiepskich i źle przemyślanych. Ciekawi nas, czym zabłysną ojcowie Dual Shocka.

W zestawie Premium Microsoft proponuje pad bezprzewodowy, którego baterie spokojnie wystarczą na 30-50 godzin ostrej zabawy non stop. Po tym czasie albo wymieniacie akumulatorki na nowe (2 x AA), albo podpinacie pada pod konsolę kablem Play & Charge. Trzecia opcja, to wrzucenie baterii do ładowarki i... przerwa w graniu, bo Play & Charge, podobnie jak większość akcesoriów do X360, wykupiony został do ostatniego egzemplarza. Obok bezprzewodowego pada, w komplecie znajdziecie pilota (jak się okazuje, jest on dodawany za darmo tylko na starcie konsoli), który znacznie upraszcza obsługę odtwarzacza DVD, muzycznego playera i innych, wgranych do konsoli programów. Jeśli jednak nie macie pilota do konsoli, strata jest niewielka – wszystkie jego funkcje spokojnie weźmie na siebie podstawowy joypad, także ten z kablem. Aha, kiedy w ramach eksperymentu postawicie obok siebie dwie konsole i staniecie wokół nich z czterema bezprzewodowymi padami – nie ma szans, aby X360 pomylił ich sygnały. Otóż każdy joypad indywidualnie loguje się do konsoli i od tego momentu komunikuje się już tylko i wyłącznie z nią. Drobnym bajerem, o którym warto wspomnieć na koniec, jest to, że X360 można uruchomić za pomocą pada – wystarczy tylko przytrzymać przycisk „Start". Cóż za wygoda! Czemu nikt nie pomyślał o tym wcześniej?

XBOX LIVE!

Żadna firma nie zainwestowała w sieciową infrastrukturę tyle pieniędzy, co Microsoft. No po prostu żadna. Dopracowywany od lat Xbox Live, jest niesamowicie rozbudowany, świetnie zabezpieczony i (przede wszystkim) bardzo chętnie użytkowany przez graczy. Pierwszy z czterech ekranów menu konsoli w całości poświęcony jest usłudze Live, a za jego pośrednictwem bez problemu sprawdzicie ofertę Marketplace, przeszukacie Xbox Live Arcade, ściągniecie darmowe dema gier, kupicie nowe tapety na pulpit konsoli oraz skórki do odtwarzaczy. Możliwości jest naprawdę sporo, jednak najważniejszymi z nich wydają się sieciowe potyczki z innymi graczami i ściąganie bezpłatnych, okrojonych gier, zanim kupicie ich pełne wersje – jeśli interesuje Was przykładowo Need for Speed: Most Wanted to nic nie stoi na przeszkodzie, aby zaimportować z Marketplace darmowe demo (ważące aż 1 GB!), proponujące zabawę sześcioma samochodami na kilku różnych trasach. Słabo? Jeśli Sony i Nintendo poważnie myślą o walce z Xboxem na polu online, to czeka ich kawał tytanicznej (jeśli nie syzyfowej) pracy.

Kupując nowego Xboksa (niekoniecznie Premium) otrzymujecie w zestawie pakiet Xbox Live Silver oraz trzydziestodniową wersję Gold. Cóż, sprawa wygląda tak, że tylko i wyłącznie Gold umożliwia potyczki online z innymi graczami. Uwierzcie też, że ciężko po tych trzydziestu dniach nie przekonać się do płatnego pakietu. O wiele lepiej gra się w PGR3, kiedy drugie auto prowadzi jakiś Francuz lub Amerykanin i o niebo lepiej wymiata się w Perfect Dark Zero, gdy wraz z drużyną szturmujecie ekipę przeciwnika. A Live jest na tyle elastyczny, że pozwala budować własne listy przyjaciół i bez najmniejszych problemów namierzać ich potem w sieci. Mimo iż polskie firmy zakładające internet życzą sobie obecnie małe pieniąż-

400-700 tysięcy egzemplarzy 360'tek. Widełki wynikają z braku oficjalnych informacji. Średnio na sklep przypadało zaledwie 15 sztuk! Oczywiście, pierwsza partia to nie koniec. Tyle tylko, że Microsoft trapią poważne problemy z produkcją i dostarczaniem kolejnych egzemplarzy konsoli, więc sytuacja nie poprawi się szybko. Na domiar złego, na premierę europejską dostarczono zaledwie 300 tysięcy konsol, czyli za mało, by zaspokoić choćby pierwszy głód chętnych do kupienia X360. Nie wiadomo natomiast nic o Japonii, w której pierwszy Xbox osiągnął bardzo słabe wyniki. Jeżeli firma nie zdąży nasycić klientów przed premierą PS3, może się to okazać utratą wielkiej szansy na wykrojenie sobie większego kawałka rynkowego tortu.

Oficjalnie przedstawiciele Microsoftu przewidują, że sprzedadzą trzy miliony konsol przez dziewięćdziesiąt pierwszych dni od premiery, po czym dodają, że do końca czerwca 2006 planują sprzedać pięciomilionowego Xboxa 360. Oznaczałoby to, że Microsoft ma szansę stanąć do walki z konsolą Sony mając za sobą już dość pokaźną grupę graczy. Rzekomo niezależni obserwatorzy oszacowali ją nawet na dziesięć milionów ludzi z całego świata. Nasuwa się też pytanie, czy sprzedaż małych porcji konsol nie jest w takim razie tylko elementem kampanii udowadniającym, że wszystkie Xboxy schodzą jak ciepłe bułeczki? Czas pokaże.

Próbując go jednak wyprzedzić warto przyjrzeć się kilku badaniom rynkowym, które niekoniecznie są pomyślne dla Microsoftu. Obecnie na świecie mamy już ponad 100 milionów sprzedanych PlayStation 2, czyli wprost gigantyczną grupę docelową, a właściciele PS2 nie będą śpieszyć się ze zmianą konsoli na X360 tak długo, jak będą dostawać dobre gry. Co zatem wybiorą, gdy nadejdzie wreszcie dzień, w którym Sony porzuci PlayStation 2? Europejczycy podchodzą do Xboxa bardzo nieufnie i raczej będą czekać do premiery Sony – tak przynajmniej wynika z różnych sondaży. Zresztą i tak na razie dostaną tylko „kilka" sztuk. Mieszkańcy Stanów Zjednoczonych póki co żyją w histerii poszukiwania swojego egzemplarza konsoli. Japonia natomiast, która nigdy nie była zbyt przychylna dla Microsoftu, mówi za siebie jednym wynikiem – spośród tysiąca Japończyków zaledwie 12 procent chce kupić nową konsolę na Święta, a tylko 10 procent z tych 12, planuje wybrać Xboxa 360. Dodamy jednakże, że nabycie starego PlayStation 2 planuje dwa razy tyle osób, a pierwsze miejsce zajęło PSP z wynikiem 33 procent.

W SIECI SIŁA

Na co więc stawia Microsoft? Przede wszystkim przenosi usługę Xbox Live do nowego wymiaru, zapewniając graczom konsolowym bezkonkurencyjne możliwości sieciowe, dotyczące nie tylko grania, ale także ściągania dodatków, dem, a nawet pełnych gier, oczywiście za opłatą. Po drugie, zastosowane w 360'tce technologie okazują się przyjazne dla developerów, dzięki czemu konsola z Redmond może okazać się nie mniej wydajna od PS3. Przynajmniej na początku, a co będzie dalej nie jest jeszcze przesądzone, bo porównywanie suchych specyfikacji Xboxa 360 i PlayStation 3 nie tyle jest niezmiernie trudne, co zwyczajnie mija się z celem. Microsoft zdobył też wsparcie kilku poważnych i cenionych developerów jak choćby Rare czy Square Enix i obiecuje 25 „exclusive'ów" na Święta. Poza tym nie można zapomnieć o solidnej tym razem współpracy z japońskimi twórcami i kilku asach z rękawa, dość wymienić Halo 3. Wygląda na to, że Microsoft ma bardzo konkretną ofertę. Czy jednak zdoła przebić się przez hegemonię Sony, które tylko czeka na okazję, by zmiażdżyć konkurencję?

KUPIĆ, NIE KUPIĆ?

Póki co pozostaje nam bacznie przyglądać się rozwojowi sytuacji, bo w końcu nadejdzie ten dzień, w którym każdy gracz stanie przed podjęciem krótkiej decyzji – PS3 czy X360. A ze względu na przeniesienie cen na nasze realia, dla większości będzie to decyzja brzemienna w skutki przez kilka następnych lat. Więc Sony czy Microsoft? Sami nie możemy się już doczekać, by poznać zwycięzcę. A tego nie wyłonimy za szybko. Tak, wiemy, nie ułatwiło to Wam specjalnie decyzji, ale cóż poradzić – albo kupicie Xboxa 360, albo jeszcze blisko rok będziecie czekać na europejską premierą PlayStation 3... Poczytajcie o możliwościach Xboxa 360, o grach; i sami zdecydujcie czy warto.

Janush ■ ■

XBOX 360: TEST KONSOLI

■ Aaa klocki dwa, szaro-bure obydwa... A wcale nie, bo nowy Xbox ma świetną sylwetkę. Styliści Microsoftu przeszli długą drogę...

dze w zamian za szybkie łącza (np. około 150 złotych za 2 Mbps w TPSA), nam do komfortowej zabawy spokojnie wystarczył już transfer 640 Kbps/128 Kbps. Przy takim łączu nie było mowy o lagach, przestojach w zabawie, czy nagminnym wyrzucaniu z gry. Natomiast dwunastomiesięczny pakiet Live Gold kosztuje w tej chwili 59,99 Euro, a zapłacić za niego można nawet najprostszą kartą Visa Electron.

X360 KONKLUZJA

Xbox 360 stał się faktem i tym samym witamy w Neo Plus pierwszą konsolę najnowszej generacji i piątą już „dużą" konsolę, przy której premierze jesteśmy podekscytowani, jak dzieci na chwilę przed wzejściem pierwszej gwiazdki. Mimo iż narodzinom drugiego dziecka Microsoftu towarzyszyły nieprzyjemne niespodzianki (za mało konsol w sklepach, usterki, brak mocarnych tytułów sprzedających system), miliony fanatyków na całym świecie w dalszym ciągu marzy o własnym egzemplarzu „trzystaseśćdziesiątki".

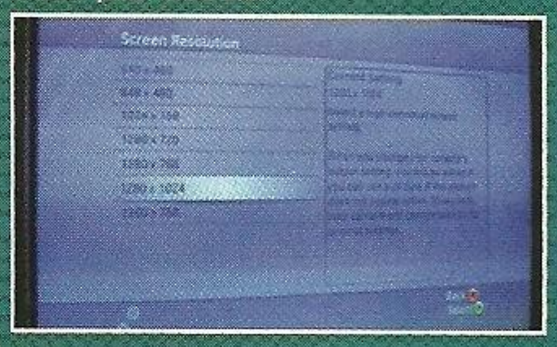
Perspektywy stojące przed X360 są obiecujące. Wprawdzie żaden z developerów nie przyznał się do wyciśnięcia choćby 40 procent mocy z konsoli, to gry już teraz wyglądają ślicznie i pod każdym względem deklasują poprzednią generację. I to nawet jeżeli nie macie odbiornika zdolnego wyświetlić obraz w HD, którego z całego serca Wam życzymy, najlepiej pod choinką! A dalej może być już tylko lepiej, bo Microsoft wykonał już najcięższą część pracy – X360 trafił na rynek, a zainteresowanie nim sięgnęło zenitu. Pora na naszą ulubioną część, a więc tę, w której przemówią gry. Ciężko w tej chwili wyrokować, czy Xbox wygra wojnę z next genami Sony i Nintendo. Dywagować można do woli, ale przynajmniej przez kilka miesięcy (a więc do momentu premiery PlayStation 3) Xbox 360 nie będzie miał żadnej fizycznie istniejącej konkurencji.

Czy nowy Xbox poradzi sobie na rynku? Tego jeszcze nie wiemy, ale wygląda na to, że Microsoft zabezpieczył się na każdym froncie. Konsola jest przepotężna, gry piszą programiści z Japonii, USA i Europy, a infrastruktura online miażdży konkurentów w przedbiegach. Pytanie, które najbardziej nas nurtuje, to przyszłość X360 w Japonii. Konsolę niby wspierają takie firmy jak Namco, Capcom i Konami, a wśród nich wielcy twórcy pokroju Itagakiego, Mizuguchiego i Sakaguchiego, ale co wymodzą, to się dopiero okaże. Tak, czy inaczej, nowa generacja zapukała już do naszych drzwi i podoba nam się to, co zobaczyliśmy po ich otwarciu! Nawet pomimo tego, że nie doświadczyliśmy „Zen grania". Jeszcze...

A teraz mięsko, czyli recenzje gier! ■■

HD ERA PO POLSKU

Istnieje w miarę tani, ale skuteczny sposób na rozkoszowanie się grami na X360 w wysokiej rozdzielczości. Wystarczy do tego celu monitor komputerowy i kabel VGA. Zaraz, poczekajcie chwilę. Monitory, o których mówimy to używane sprzęty 21-calowe i większe; płaskie i na dobrych kineskopach. Dość powiedzieć, że cena takiego 22-calowego monitora i kabla VGA nie powinna przekroczyć 600-800 złotych, a tego nie przebije nic. Poniżej macie listę rozdzielczości, jakie ciągnie monitor przez kabel VGA.



PIERWSZE WRAŻENIA TESTERÓW

GULASH: Myślę, że wraz z premierą Xboxa 360 konsole, jako maszyny przeznaczone tylko i wyłącznie do grania, odchodzą w niebyt i to szybciej, niż mogliśmy się tego spodziewać. Zastąpią je multimedialne kombajny, a taki set-top box pod każdym telewizorem na świecie, to wielkie marzenie Billa Gatesa. Bardzo podoba mi się to, co zobaczyłem zarówno po otwarciu pudełka, jak i na ekranie telewizora. Sprzęt jest estetyczny i ma konkretny design; nie straszy już tak, jak wstrętny, czarny klocek z zielonym glutem na środku. O nie, świetnie pasuje do plazmy i choćby stali i szkła, a dzięki wymiennym panelom każdy bez problemu dostosuje go do swojego salonu i powiedzmy kominka. Choć zasilacz trzeba oczywiście gdzieś schować. Xbox 360 jest bardzo przyjemny w odbiorze, ma fajne i przemyślane akcesoria, może dużo i mam wrażenie, że jego funkcjonalność, integracja z siecią i współpraca z pecetami, zabiła niezłego ćwieka inżynierom w Sony. Troszkę rozczarowały mnie pierwsze gry, choć nie pod względem grafiki. Po prostu spodziewałem się nieco więcej nowych i nieodkrytych do tej pory pokładów miodu, choć i tak nie mam prawa narzekać – tytuły startowe są naprawdę dobre i z pewnością każdy znajdzie wśród nich coś dla siebie. Gdybym miał kasę na trzy gry, wybrałbym Call of Duty 2 (bo lubię intensywne shootery), Condemned (bo lubię horrory, a ta gra jest powiewem świeżości) i NFS: Most Wanted (bo jeśli wyścigi, to tylko zręcznościowe), czyli paradoksalnie – żadną z gier Microsoftu.

BANAN: No dobra, może większość modeli samochodów w PGR'rze wygląda jak poślinione landrynki, FIFA jest nienaturalnie plastikowa, a kolorystyka pani Dark sugeruje, że Rare'owcy nie do końca są w stanie otrząsnąć się z estetyki Bandżów i Kazujów, ale gry na Xboxa 360 są z całą pewnością różnorodne, jest ich więcej niż zwykle na premierze widzimy i są – ładne. Nie najładniejsze na świecie i nie najbardziej wymiatające, ale jest w nich obietnica. Tego co nadejdzie. Taki na przykład Condemned wygląda świetnie i gra się w niego niezgorzej, Kameo, pomimo oprawy na miarę konsoli niekoniecznie najnowszej generacji, ma fajne pomysły, a Need for Speed wygląda strasznie fajnie. A wiecie – ja nie lubię wyścigów. Sama konsola podoba mi się, chociaż jej szum obudził w nocy mojego peceta. Jest za to ładna, zgrabna (pod warunkiem, że uznamy, że jej zasilacz to część innego urządzenia) i ma przefachowe pady. Chociaż jeszcze trochę czasu minie zanim przyzwyczaję się do triggerów płaskich – te triggery pionowe układają się tak fajnie, że aż nie chce się ruszać żadnych innych.

MARCELLUS: J Allardowi się udało – zachorowałem na HD Erę. Nie jem, nie płacę rachunków (najwyżej będę mieszkał po mostem, a co!) tylko zbieram na sprzęt, żeby wreszcie móc podziwiać gry w pełnej ich krasie. A naprawdę jest na co popatrzeć – widać jak na doni, że gdy się developerzy jeszcze nieco podszkolą, to nam oko zbieleje. Przynajmniej jedno, ale kto wie, może i oba. No i ten Xbox Live, cudeńko, miód wylewa się strumieniami. Fakt, był już wcześniej, ale nie taki fachowy. Martwi mnie natomiast brak napędu nowej generacji, czyli HD-DVD. Ale zobaczymy, może i bez niego sobie nowy Xbox poradzi.

MATT: Myślę, że starczy już mądrych przemyśleń i całej tej next-genowej filozofii. Nawet pomimo tego, że przygodę z „trzystaseśćdziesiątką" zaczynałem od zwykłego telewizora i kabla typu chinch, i tak nie mogłem się wprost nacieszyć masą kapitalnych efektów i drobnych szczegółów w Project Gotham Racing 3, Kameo i Perfect Dark Zero. Do licha, ja wiem, że znajdzie się niemała grupa osób, która powie „eee, tam – spodziewaliśmy się czegoś więcej po next-genie", ale faktem jest, że mamy do czynienia z pierwszą generacją gier, która bez popitki pożera cały graficzny dorobek 128-bitów. I tak naprawdę mam w nosie to, że Kameo jest płytkie, PGR3 krótkie, a Call of Duty 2 w każdym calu przypomina pecetową wersję. Szczęka być może mi nie opadła, ale wszystkie (bez wyjątku) tytuły dały mi tonę frajdy i solidny przedsmak tego, czym będzie nowa generacja gier!

MIELU: X360 wylądował, rozpoczynając kolejną generację, nową erę grania, a tymczasem zwolennicy i przeciwnicy Microsoftu spierają się o to, czy konsola nie pojawiła się zbyt wcześnie, czy nie jest za słaba i przereklamowana. Przyznam, że początkowo byłem rozczarowany – wysoka rozdzielczość, mnogość postaci na ekranie, kapitalne efekty graficzne nie wystarczyły, żebym poczuł i docenił moc konsoli, ale szybko przypomniałem sobie, że przecież tego właśnie mi do tej pory brakowało. Przeszkadza komuś, że gry są „tylko" piękne, ale nie wyglądają jak filmy tworzone na stacjach graficznych? Spoko, poczekajmy rok, dwa i wtedy zobaczymy prawdziwą moc konsoli – przecież to dopiero początek jej życia. Poza tym... Czy tylko to jest ważne? Nowy Xbox to fenomenalna usługa Live, to także gry od Rare i zapowiedzi hitów od wielu wybitnych (również japońskich) twórców – będzie Resident i inne, „ekskluzywne" tytuły Capcomu, będą gry Sakaguchiego, ojca Final Fantasy. Ale to nie wszystko. X360 jest przede wszystkim nową konsolą – źródłem radości, kolejnym pożeraczem czasu (godzinami będę nabijać fanserski Gamerscore) i doskonałym powodem, by wydać zbyt dużo pieniędzy, by tylko ją mieć. Czy warto? Cóż to za śmieszne pytanie. Jeśli kochacie konsole, to atakujcie śmiało!

- **Dobre:** Tempo akcji, dużo Stroggów do zarżnięcia, fajna wymiana ognia.
- **Złe:** Brak opcji quicksave, długaśne loadingi.
- **Brzydkie:** Gra na X360 chrupie?! Zwalnia?! Przycina?! No dajcie spokój...

QUAKE 4

ZABIJ STROGGA, ZANIM ZROBI Z CIEBIE MASZYNĘ!

Matthew Kane miał przed sobą ciekawe perspektywy. Być może dowództwo niewiele wiedziało na temat jego przeszłości, ale był on jednym z najlepszych żołnierzy, jakich Ziemia wystawiła do walki przeciw morderczym armiom Stroggów. Kane mógł osiągnąć naprawdę sporo. Wraz z oddziałem marines penetrował nie do końca opuszczone bazy wroga, a broń w jego łapach działała jak instrument w rękach artysty. Problem w tym, że podczas jednego ze standardowych zadań Stroggowie pojmali go, obcięli mu nogi, wydłubali oczy i skonwertowali na jeden ze swoich produktów. Mimo iż bohater szczęściarzem nazwać się nie może, historia jego życia na tym przykrym epizodzie się nie kończy. I choć poznanie jego dalszych losów zależy tylko i wyłącznie od Waszych chęci, już na tym etapie domyślacie się, że fabuła czwartego Quake'a jest naprawdę makabryczna.

→I JESTEŚ ŚWIETNY, ALE...

W przeciwieństwie do nowego Dooma, który po swych poprzednikach nie odziedziczył niczego poza nazwą, czwarty Quake nadal kipi starym, dobrym klimatem. Korytarze baz, które Matthew plądruje wraz z ekipą, są ciemne, ciasne i bogato obsadzone Stroggami. Niestety, już na wstępie należy przygotować się na to, że zbyt wielu broni w Quake 4 nie znajdziecie. Co tu mamy? Niewiele. Jednoręczny pistolet, karabin maszynowy z latarką, shotgun, wyrzutnia granatów – te zabawki wpadną Wam w ręce już na początku gry. Wytrwali dokopią się jednak gwoździownicy, „spawarki" oraz laserowej snajperki, która, podobnie jak w poprzednim Quake'u, do szybkich i precyzyjnych morderstw jest po prostu niezastąpiona. Mało spluw ma swoje wady i zalety. Niewielki asortyment przeszukuje się naprawdę szybko, więc bez trudu dobierzecie odpowiednią pukawkę do danego problemu. Z drugiej strony, scenariusz Quake 4 ciągnie się przez dwanaście godzin (ta gra jest dwukrotnie dłuższa niż Doom 3!) i operowanie kilkoma egzemplarzami spluw może się w tym czasie ostro przejeść. Nie wierzę, że marines nie mają w swoich magazynach więcej strzelających gadżetów – być może na Xbox Live Marketplace pojawią się z czasem nowe bronie do ściągnięcia na dysk konsoli. A, właśnie...

Jeśli marka Quake kojarzy Wam się wyłącznie z sieciowymi potyczkami, to koniecznie spróbujcie sieciowego multiplayera. Zabijanie online byłoby naprawdę przyjemne (tym bardziej, że w grze znalazły się bonusowe mapy z trzeciej części serii) – z tym, że bardzo trudno jest znaleźć ochotników do wspólnej zabawy. Być może Quake 4 na Xbox 360 nie sprzedaje się tak dobrze, jak na PC, nawet pomimo faktu, że jest tytułem startowym. I choć większość czasu w trybie online upłynęła mi na samotnym przeczesywaniu multiplayerowych map, na szczęście zawsze jeszcze miałem solidnie rozbudowany single player i tuzin rachunków do wyrównania ze Stroggami.

Quake 4 to najbardziej intensywna strzelanina fpp towarzysząca premierze nowego Xboksa. Matthew z reguły robi dwie rzeczy – albo skrada się ciemnymi tunelami bazy, albo wysyła ołów w kierunku obślinionych błaznów. I tak, jak wymiana ognia dostarcza sporo wrażeń, tak oglądanie pierwszej next-genowej gry, która momentami mocno chrupie i przycina jest słabe. Bardzo słabe. Umówmy się, że po nowej generacji konsol spodziewamy się jednak, że gry będą przynajmniej ładne i płynne. Recenzowane w tym numerze Call of Duty 2 pokazuje, że można jednak wysmażyć śliczną, ultrapłynną konwersję z PC. I choć Quake 4 jest ładny, a sylwetki i twarze postaci budzą tak zwany „szacun", maksymalnie chrupiąca animacja podczas walk totalnie psuje efekt. Przykre, że doświadczona bądź co bądź grupa programistów z Raven Software (ci goście z tytułu na tytuł stają się coraz lepsi!), nie umiała zmusić Xboksa 360 do stałych 60 klatek na sekundę. Może w przyszłości...

Ostatnimi dwiema bolączkami czwartego Quake'a są kolejno: długi czas dogrywania plansz i brak opcji quicksave. Długie loadingi jakoś przebolałem, ale konieczność przebijania się przez stosy menu, tylko po to, aby nagrać stan gry nie jest fajną sprawą. Do licha, przecież to Quake, gra o najwyższym stopniu umieralności! Powinien być quicksave.

→I TRZECI NA (X)PUDLE

Pomijając jednak te straszliwe narzekania, Quake 4 ma wszystko, czego trzeba, by dobrze się pobawić. Akcja gry płynnie przeskakuje między ciemnymi wnętrzami baz, a otwartymi kanionami i przyznam, że widok słonecznego nieba nad głową i piasku pod nogami wcale nie psuje klimatu rzezi. Przyznam też, że choć gier o wielkich, stalowych mechach nie trawię, to bojowym robotem w czwartym Quake'u wymiatało mi się świetnie – tym bardziej, że jego działo z miejsca zamieniało Stroggów w dymiący nawóz. Z drugiej strony – Quake 4 to tylko port, w dodatku nie najlepiej wykonany. W moim prywatnym rankingu zajął właśnie trzecie miejsce wśród strzelanek towarzyszących X360 na starcie. A wiedzcie, że było ich dokładnie trzy...

Matt Kane ■ ■

UWAGA NA „NIEMCA"!

Przed zakupem koniecznie obejrzyjcie pudełko. Jeśli namierzycie na nim niemieckie napisy, to wiedzcie, że trzymacie w rękach tytuł maksymalnie ocenzurowany. Zacznijmy od tego, że w Quake'u 4 w wersji „Nur für Deutsche" nie ma mowy o tryskającej z przeciwników posoce, nie ma też szans na makabryczne, filmowe sceny. Być może anglojęzyczna wersja gry rozpoczyna się akcją, w której rozerwany na strzępy żołnierz radośnie dryfuje sobie w kosmosie, ale niemiecka cenzura dołożyła wszelkich starań, aby scenę tę wycięto. Na pewno ciekawi też jesteście, jak wygląda proces przerabiania człowieka na Strogga... Jeśli kupicie niemiecką wersję Quake 4, to nigdy się tego nie dowiecie. Ziomkowie zza Odry mają zbyt słabe nerwy, aby oglądać, jak kolega naszego bohatera siekany jest na drobne i składany od nowa. Ogarnia mnie żal na myśl o wszystkich tych Hansach i Adolfach, kiedy widzę, jak mocno skrzywdzono przeznaczoną dla nich wersję gry...

Xbox 360 Z X360 można wydusić o wiele więcej, prawda?

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Raven Soft.
- **Liczba graczy:** 1 (8)

http://www.quake4game.com/

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

- **Dobre:** Grafika, bronie, wspaniały multiplayer, wreszcie nowy Perfect!
- **Złe:** Nędzna i pełna nieścisłości fabuła, niektóre głosy postaci, zubożenie split screena.
- **Brzydkie:** Postacie nie są spełnieniem moich marzeń.

PERFECT DARK ZERO

JOANNA DARK POWRACA. W JAKIM STYLU? PRZEKONAJCIE SIĘ

Pięć i pół roku. Tyle gram już w Perfect Dark na Nintendo 64. Nie byłoby może w tym nic dziwnego ani niepokojącego, gdyby nie fakt, że w mojej opinii żadna gra nie zbliżyła się do jej poziomu. I to już, niestety, zabawne nie jest. Czy naprawdę tak trudno jest zrobić lepszego FPSa? Najwyraźniej. Nic więc dziwnego, że moje nadzieje związane z kontynuacją tej gry były olbrzymie. Może nawet za duże – ta gra po prostu nie mogła im sprostać. Co nie zmienia faktu, że liczyłem na grę przynajmniej zbliżoną poziomem do poprzedniczki.

→| RAREWARE POWERHOUSE

W czasach kiedy Perfect Dark debiutowało na rynku, Rareware było u szczytu formy. Był to bodaj najlepszy team developerski na świecie. Fakt, nie tworzyli gier dziesiątkami, ale jak już coś wyrzeźbili, to wszyscy posiadacze N64 prężyli się z dumy przed PSX-ową bracią. Ostatnie linijki kodu Perfect Dark zostały dopisane w maju 2000 roku, następnie team zrobił sobie trzymiesięczne wakacje, a potem zabrał się do prac nad sequelem. Aha – w międzyczasie jeszcze się rozpadł. Część pracowników odeszła i założyła Free Radical Design, które to studio dostarczyło nam trzy gry z serii TimeSplitters, a niejaki Martin Hollis, szef projektu oryginalnego PD, założył firmę Zoonami, która do tej pory zrobiła... wielkie nic. Pozostali natomiast zabrali się do pracy nad nowym Perfectem. Wieść gminna niesie, że jeszcze w 2001 roku na devkitach GCN działała wersja alpha PDZ. I gdy zdawało się, że wszystko jest na dobrej drodze pojawił się Xbox, a Microsoft zaanektował Rare jako część Microsoft Game Studios. PDZ najpierw miał ukazać się na Xboxa, a gdy gigant z Redmond zapowiedział swoją kolejną konsolę, został przesunięty jako tytuł startowy nowej maszynki. I oto jest. Po ponad pięciu latach prac i dwóch zmianach docelowej platformy.

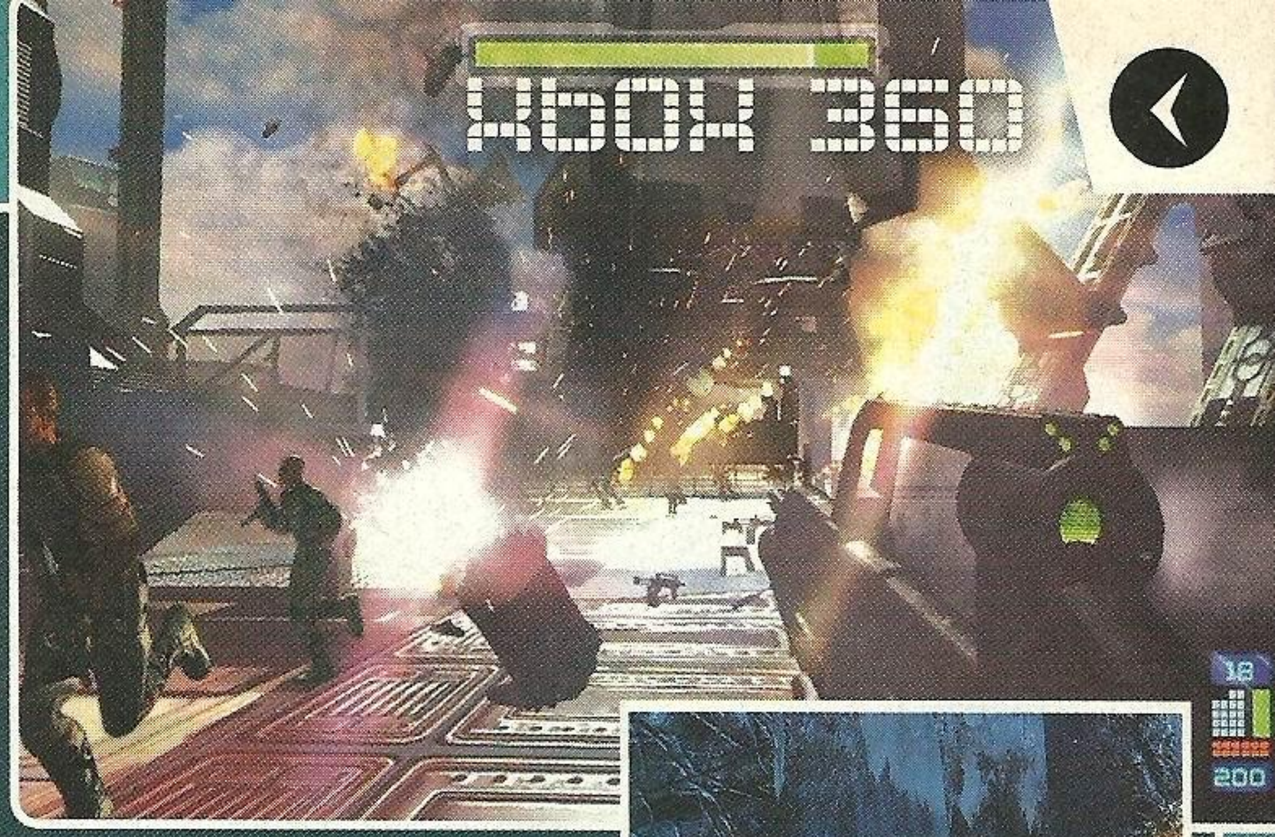
→| NEXT-GEN DIFFERENCE

Zasadniczą bolączką oryginalnego Perfecta, szczególnie odczuwaną dziś przez graczy, jest grafika i animacja. Nie oszukujmy się – pięcioletnie gry rzadko kiedy powalają wykonaniem, a granie w FPSa w piętnastu klatkach animacji do najprzyjemniejszych nie należy. Z tej strony patrząc, PDZ musi więc oferować znaczny skok jakości – to przecież nowa generacja, Zen grania! Faktycznie – jakość obrazu generowanego przez konsolę jest znakomita. Po odpaleniu gry zbierałem szczękę z podłogi – już pierwszy poziom pokazuje, że różnica między obecną a następną generacją konsol istnieje. I jest wyraźna. Wielka, genialnie zaprojektowana podwodna konstrukcja robi olbrzymie wrażenie. Z każdego zakątka oczy są atakowane przez wspaniałe tekstury, a zastosowane tu efekty zachęcają je do wyjścia z orbit. Nie mówię tu już o bump i normal mappingu, który wprost wylewa się z ekranu – niektóre efekty są dużo subtelniejsze i wprost powalają – szklane ściany podwodnego tunelu załamują światło, widać nierówności na szkle, wprost je czuć! Coś niesamowitego. Każdy poziom ma kompletnie inny design, każdy zachwyca czym innym. Czy jest to amazońska dżungla pełna bujnej roślinności; wielki, pięknie zaprojektowany zimowy pałac w Chinach, gdzie lodowe ściany i zaśnieżone góry spowodują znaczny spadek temperatury w Waszym pokoju; czy wreszcie dachy wieżowców w Hong Kongu, które wywołają westchnienie zachwytu nad kunsztem architektów futurystycznego miasta.

Sama skala lokacji unaocznia nam to, co potrafi nowy Xbox – widoczność jest powalająca. Jak okiem sięgnąć krajobraz ciągnie się kilometrami i nie ma mowy o jakimkolwiek spadku jakości tekstur czy efektów. Na tym diamencie są tylko dwie rysy. Pierwsza nie jest poważna – od czasu do czasu trafi się jakaś tekstura z innej epoki, bardzo kontrastująca z okolicznym graficznym przepychem. Jej obecność w grze złożyć można tylko na karb przeskakiwania gry z konsoli na konsolę, ale takich momentów jest bardzo niewiele, więc nie jest to jakaś wielka wada. Druga rysa jest znacznie wy-

TAKE COVER!

Jedną z największych nowości w nowym Perfekcie są niewątpliwie zagrania, które Aśka może wykonać. Pierwszym jest turlanie się, które utrudnia wrogom nafaszerowanie nam zadka ołowiem. Akcja ta przydaje się bardzo podczas zabawy w sieci, zwiększając nasze szanse na przeżycie, gdy biegniemy „aleją snajperów". Drugie zagranie jest jeszcze lepsze – Joasia potrafi przywierać do ścian niczym Snake i zza roku filować na nadbiegającego przeciwnika. W trybie Story pozwala nam to efektywnie i szybko zdejmować przeciwników, natomiast w online rodzi całe rzesze camperów, którzy wystają za rogiem w oczekiwaniu na ofiarę. Niestety jest to dość ryzykowne – przeciwnik zawsze może zajść nas z drugiej strony i bezlitośnie sponiewierać. Kolejną nowością są pojazdy. Sprawują się bardzo dobrze, choć potrzeba pewnych umiejętności, aby efektywnie je wykorzystywać i nie dać zdezelować swojego wehikułu, co kończy się naszym zgonem.



raźniejsza – są to postacie, które wyglądają... specyficznie. Nie jest to wina marnego wykonania, a raczej samego designu. Nie przeszkadza mi trochę komiksowe podejście do projektowania, problem polega jednak na tym, że postacie sprawiają wrażenie odlanych z plastiku – błyszczą się, świecą, są trochę dziwnie cieniowane. Cóż, trzeba po prostu to zignorować, bo nie jest to specjalna wada, choć ja wolałbym bardziej realistyczne projekty. Szkoda też, że interakcja nie jest większa. Takie rzeczy, jak brak śladów stóp na śniegu, czy realistycznie animowanej wody podczas brodzenia, trochę psują obraz. Ogólnie jednak gra prezentuje się wspaniale, a to chyba najważniejsze dla tych, którzy właśnie zapłacili blisko dwa tysiaki za konsolę z grą.

PO ODPALENIU GRY ZBIERAŁEM SZCZĘKĘ Z PODŁOGI – JUŻ PIERWSZY POZIOM POKAZUJE, ŻE RÓŻNICA MIĘDZY OBECNĄ A NASTĘPNĄ GENERACJĄ KONSOL ISTNIEJE. I JEST WYRAŹNA.

→| FABUŁKA ZERO

Facet nazywa się Dale Murchie i ktoś powinien połamać mu nogi. Jest to bowiem gość odpowiedzialny za opowiedzianą tu historię oraz dialogi. Jeśli to są efekty jego pięcioletniej pracy, to ja szczerze dziękuję – wszystko wygląda, jakby zamiast pięciu lat poświęcił na to góra pięć godzin. Nie chodzi tu nawet o samą historię, nie muszę mieć w strzelance opowieści na miarę MGS, żeby dobrze się bawić. Perfect Dark na Nintendo 64 miało fabułę na naprawdę wysokim poziomie. Pół godziny scenek przerywnikowych, wszystko wytłumaczone, kompletne, pozbawione dziur i nieścisłości, z zaskakującymi zwrotami akcji... Tu nie ma nic. Scenki sprawiają wrażenie powyrywanych z kontekstu i doklejanych na siłę, o zadaniach podczas misji za wiele napisane nie ma; co, dlaczego i jak się dzieje też momentami nie wiadomo.

Za przykład niech posłuży naukowiec, którego musimy odbić w pierwszej misji – facet jest jak z innej bajki, nie wiemy czym się zajmuje, dlaczego jest gdzie jest, kto zapłacił nam za jego odbicie, nie wiemy w ogóle nic. A do tego szybko umiera i nasze szanse na poznanie o co w tym wszystkim chodziło znikają bez śladu. Potem odkrywam w pudełku z moją imitowaną edycją gry komiks, który rzuca na gościa nieco światła, ale... W wersji podstawowej komiksu nie ma! To znaczy, co? Ja mam to wiedzieć jako bonus, a masa innych osób nie? No pięknie, naprawdę, świetny pomysł. Nie wiadomo też jaki jest jego związek z dalszą częścią gry. Nie wiadomo dlaczego ni z tego ni z owego atakuje nas w którejś tam misji dwóch braci w kowbojskich strojach, którzy na początku poziomu chcą nas ukatrupić – ot, zabijamy ich i tyle. Kto? Po co? Dlaczego? I o co chodzi z kowbojskimi klimatami? Takich dziur jest niestety bardzo wiele. A już przy ostatnim bossie zdębiałem – co to ma być? Jakim cudem w cyberpunkowym shooterze mamy... to, co mamy? Nie podoba mi się to i Wam też się nie spodoba, zaręczam.

Z fabułą związany jest jeszcze jeden problem. Ta gra to przecież prequel – wydarzenia tu opowiedziane mają prowadzić do oryginalnego Perfect Dark. Jakim cudem dataDyne z roku 2020 kierowane jest przez chińskiego dziada-magika i ma kompletnie wschodnie korzenie, a trzy lata później kierowane jest przez Cassandrę DeVries i jest megakorporacją amerykańską? Jakim cudem Joasia w PD na N64 nie zna Jonathana podczas misji w Arizonie, jeśli tutaj z nim współpracuje – sklerozę ma? Dlaczego osoba, trzy lata później zwracająca się z nabożnym szacunkiem do Daniela Carringtona per „sir" tutaj jest pyskatą gnojówą odpowiadającą mu „mylisz mnie z kimś, kogo obchodzi, co mówisz"? Dale, naprawdę, jeśli cię spotkam człowieku, to ukręcę ci łeb, ostrzegam. A może ty po prostu nie grałeś w Perfecta na N64? Jeśli tak, to dlaczego zostałeś tu designerem? Przyznam, że oczekiwałem czegoś dużo, dużo lepszego. Choć pewnie już za dwa miesiące nie będę się tym gorączkował, tylko grał i nie zwracał na fabułę uwagi.

→| MODE FRENZY

Historia opowiedziana w trybie story podzielona jest na 14 misji, jednak z racji, że ostatni poziom to tylko walka z bossem, tak naprawdę jest ich 13. Gra oferuje cztery poziomy trudności, upłynie więc trochę czasu zanim wszystko ukończycie. Na każdym poziomie zwiększają się nie tylko umiejętności wrogów, ale także dochodzą nowe zadania, które musimy wykonać, aby pomyślnie zakończyć misję. Niestety nie wszystkie zadania znane

PERFECT DARK ZERO – PRAWIE JAK HALO 3...

Wasza reakcja na najnowsze dzieło Rare może być różna – od alergii i wstrętu, aż po totalne zauroczenie i uzależnienie. To zdecydowanie jedna z tych gier, które wywołują skrajne emocje. Większość świeżo upieczonych posiadaczy Xboxa 360, którzy obok konsoli za dwadzieścia baniek sprawili sobie także PDZ za kolejne trzy, będzie na ogół bronić Joanny Dark jak lwice młodych i wychwalać ją pod niebiosa. Inni, w tym niżej podpisany (również posiadacz Xboxa 360) potraktują ją nieco inaczej. Oczywiście, o obojętności nie może być mowy – w końcu to start nowej konsoli, gry w wysokiej rozdzielczości i tak dalej, więc przynajmniej można popatrzeć sobie na grafikę o niespotykanej dotąd jakości i sprawdzić w akcji te kilka nowych patentów, które opracowało Rare. Z przykrością jednak muszę przyznać, że mi Perfect Dark Zero po prostu nie podoba się w takim stopniu, jak Blizzowi. Począwszy od horrendalnego intra (Rare powinno zatrudnić kogoś do produkcji filmów, bo to, co robią, to rozpacz), przez brak jakiejkolwiek logiki i fabuły aż do zbyt sterylnych przeciwników i miejscówek – ta gra w mojej opinii jest po prostu dobra, ale nic poza tym. I choćby Microsoft nie wiem jak napinał się zapowiadając Perfect Dark Zero jako prawdziwy okręt flagowy nowej generacji, nie ukryje faktu, że tak nie jest.

Czy warto zatem inwestować? Warto. Faktycznie bronie są świetne, a zabawa przez Live! dostarcza wielu wrażeń. Faktycznie trzy poziomy trudności z różnymi zadaniami na każdym i kooperacja dają powód, by grę ukończyć przynajmniej kilka razy. I wreszcie, mimo całego narzekania, jak na tytuł startowy Pefrect Dark Zero wraz z pozostałą dwójką gier Microsoftu wywiązuje się ze swego zadania znakomicie – bo nie jest słabe, badziewne i naprędce poskładane do kupy, jak to bywało przy poprzednich launchach konsol. Jest po prostu... Dobre.

Ale to nie Halo 3... [Gulash]

BYŁO, A NIE MA

Weterani poprzedniej części chcieliby zapewne dowiedzieć się czego w nowym Perfekcie nie ma. Przede wszystkim – nie ma cheatów za przechodzenie poziomów na czas. Nie ma zależności pomiędzy misjami (w stylu rozpoczynania w różnych miejscach misji Air Force One w zależności od sposobu ukończenia Air Base). Są tylko cztery poziomy trudności botów i nie ma ich „specjalnych" rodzajów, jak VengeSim czy JudgeSim. Nie ma challenge'y multiplayerowych. Nie ma odpowiednika Instytutu, a co za tym idzie brak jest strzelnicy. Nie ma zapisywania presetów multiplayerowych, nie ma randomowania broni. Nie uświadczycie tu także wielu opcji multiplayerowych – koniec z dowolnym teamowaniem (teraz są max dwie drużyny), handicapów również zabrakło. Jasne, redukcja dostępnych opcji była konieczna, jeśli chciano wprowadzić tryb online, ale nie znaczy to, że gra na jednej konsoli nie mogła pozostać tak rozbudowana, jak w jedynce.

NOWE ZAGRANIA I POJAZDY SPRAWDZAJĄ SIĘ W GRZE BARDZO DOBRZE, A INTERAKTYWNE UŻYWANIE GADŻETÓW ORAZ WSPANIAŁY ARSENAŁ TYLKO POTĘGUJĄ POZYTYWNE DOZNANIA.

są nam od razu, jak w poprzedniej części – niektóre, niczym w serii TimeSplitters, pojawiają się w trakcie misji. Podobnie jak w tamtej grze, dzielą się także na obowiązkowe i drugorzędne, które możemy, ale nie musimy, wykonać. Oprócz trybu dla jednego gracza mamy także tryb cooperative, w którym możemy bawić się z kolegą na jednej konsoli, przez system link oraz Xbox Live. W tym trybie niektóre zadania zmieniają się i wymagają ścisłej współpracy – to wielki plus. Po zaliczeniu dowolnej misji możemy porównać nasze statystyki z najlepszymi wynikami na świecie przez XBL. Świetne jest też to, że przed misją wybieramy sobie zarówno bronie, jak i gadżety, co powoduje, że poziomy stają się nieliniowe. Możemy np. zamiast wytrycha wybrać ładunek wybuchowy do przebicia się przez ścianę, co poprowadzi nas do celu różnymi drogami.

Oprócz trybu story mamy także bardzo rozbudowany multiplayer. Podzielony jest on na dwa oddzielne tryby. Pierwszy z nich to Deathmatch, w którym możemy zmierzyć się w zwykłej wyrzynce, wyrzynce drużynowej, Capture the Flag oraz Territorial Gains – krzyżówce znanego z poprzedniej części Uplinka z Zone znanym z TimeSplitters. W trybach drużynowych respawny odbywają się w specjalnych pokojach, w których możemy się dozbroić przed rzuceniem w wir walki. W takim pokoju mamy teleporty do różnych spawn pointów na levelu, ale musimy je najpierw przejąć dla naszej drużyny.

Drugi rodzaj multiplayera, DarkOps, to zespołowe rozgrywki w czterech trybach – Eradication (wyrzynka), Onslaught (atakowanie i bronienie bazy), Infection (część graczy jest szkieletami i musi ubijać pozostałych, a ci po śmierci dołączają do ekipy szkieletów) oraz Sabotage, w którym niszczymy pudła należące do przeciwnika. Nie ma tu respawnów, a walka toczy się w rundach, przed którymi kupujemy broń i gadżety za zdobywaną kasę. Niestety, tylko w trybie Deathmatch możemy skorzystać z usług botów, samotny gracz nie pobawi się więc w DarkOps.

Przyznać trzeba, że to właśnie w multiplayerze przez sieć leży teraz prawdziwa siła tej gry. I choć cieszę się, że wreszcie będę mógł zmierzyć się z graczami z całego świata, nie zmienia to faktu, że split screen został potwornie ogołocony (patrz ramka). I oferuje tylko sześć podstawowych poziomów plus ich wariacje – mało.

→| WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

Kiepawa fabuła i mniejsza ilość opcji w multiplayerze nie są w stanie zepsuć olbrzymiej radości płynącej z grania. Zapewniają ją przede wszystkim bronie, które, jak można było oczekiwać, nie zawodzą – ani wykonaniem, które jest naprawdę wspaniałe, ani różnorodnością działania. Jest ich w sumie 25 i podzielone są na kilka grup – pistolety, lekkie karabiny, ciężkie karabiny, broń ciężka (M60, snajperki, wyrzutnia rakiet), bliski dystans (tarcza, katanopodobny miecz i shotgun) oraz broń „rzucana" (przeróżne granaty i miny). Wszystkie bronie mają po dwa, a czasem nawet trzy tryby strzału. Przykładowo shotgun obok zwykłego strzału może także wysłać impuls pokazujący przeciwników na radarze, karabinek Liberator może zostać rzucony na ziemię jako mina, a wyrzutnia rakiet oferuje również sterowanie rakietą. Oprócz nowych pukawek powracają także mocno zmodyfikowane, ale znane bronie, jak MagSec, CMP150, Laptop Gun czy SuperDragon. Asia ma cztery sloty na bronie, ale nie wszystkie giwery zajmują tyle samo. Pistolet zajmie jedno miejsce, ale snajperka czy wyrzutnia rakiet aż trzy, dlatego trzeba dobrze zastanowić się, co będzie najbardziej przydatne.

→| NIEUCHRONNE SUMMA SUMMARUM

Grabarz ostatnio nadmienił, że pisaniem o Fahrenheicie mógłby zapełnić jedną trzecią N+. Ja z przyjemnością wykorzystałbym pozostałe dwie trzecie do pisania o Perfect Darku. Niestety, jak mawia Gulash, magazyn to nie strona internetowa, którą można przewijać i przewijać w nieskończoność, dlatego nieuchronnie zbliżam się do końca, przed którym wypadałoby grę podsumować. Nowy Perfect nie jest spełnieniem moich marzeń, a przynajmniej nie wszystkich. Wiem już, że nie odłożę na półkę jedynki, tylko będę grać w obie gry równorzędnie, choć pewnie w Zero trochę częściej, bo przez sieć łatwiej się ze znajomymi spotkać. Znakomita grafika i płynna animacja oraz wspaniały design leveli, różniące się poziomy trudności, świetny cooperative i fajna muzyka – wszystko to powoduje, że w trybie Story gra się bardzo przyjemnie, pomimo nędznej fabuły i cienkich głosów postaci. Nowe zagrania i pojazdy sprawdzają się w grze bardzo dobrze, a interaktywne używanie gadżetów oraz wspaniały arsenał tylko potęgują pozytywne doznania. Świetnie sprawdza się sieciowa rozgrywka, choć szkoda, że ilość opcji mutiplayerowych jest znacznie zmniejszona (ale w żadnym wypadku nie uboga!). Nie sposób tej gry nie polecić – kupiłem dla niej konsolę i nie żałuję tego kroku. Wy też nie powinniście.

A z Perfectem kolejne spotkanie już za miesiąc w Neonie, w którym zajmiemy się zawartością wersji limitowanej, powspominamy stare, dobre czasy i dowiemy się co jeszcze Rare szykuje dla posiadaczy PDZ. Zainteresowanych zapraszam także do dyskusji na naszym forum internetowym.

Blizzard Beast ■ ■

Xbox 360 — Znakomity shooter – dla fanów i nie tylko.

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Rare
- **Liczba graczy:** 1-4 (32)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://perfectdarkzero.com/

9.2

NEED FOR SPEED MOST WANTED

DOWÓD NA TO, ŻE KOPIA JEST LEPSZA OD ORYGINAŁU

Nazwiecie to deja vu, ale odnoszę wrażenie, że Razor po raz czwarty podprowadził moje BMW M3 i za każdym razem robił to dokładnie tak samo. Nieważne, że ten sam scenariusz kradzieży widziałem już na PS2, PC i Xboksie. Bohater gry za każdym razem przyjeżdża do tego samego, jesiennego miasta, spotyka niewłaściwych ludzi, staje z nimi do samochodowych pojedynków i w rezultacie budzi się z ręką w nocniku. W tym momencie scenariusz Most Wanted jak zwykle nabiera rozpędu, bo nasz dzielny człowiek kupuje pierwsze z brzegu autko i zaczyna pracować na swą reputację. Jakby zupełnie nie zważając na fakt, że jeśli w przyszłości EA wypuści kolejną konwersję tej gry, to znowu ukradną mu ten przeklęty dorobek życia. Ale nieważne. Piętnastka bogatych dzieciaków lubiących szybką i niebezpieczną jazdę po raz kolejny staje na naszej drodze. Cały problem leży w tym, że Need for Speed: Most Wanted to kolejna konwersja znanej i ogranej na wszystkie sposoby gry, zaś na Xboksie 360 ma bardzo poważnego rywala w postaci Project Gotham Racing 3. Jeśli pasjonujecie się motoryzacją, a na zbyciu macie wypłatę taty, to kupicie obie gry, choć domyślam się, że wiele osób może mieć w tym miejscu niemały dylemat. Jasne, Project Gotham Racing 3 to tytuł, przy którym spędzicie nieporównywalnie więcej czasu, niż przy Most Wanted (choćby ze względu na rozbudowaną karierę online), ale mógłbym z powodzeniem wskazać przynajmniej pięć punktów, w których next-genowy Need for Speed jest lepszy.

→| TYCH PIĘĆ POWODÓW

Musicie przynajmniej zobaczyć, jak wygląda konwersja Most Wanted na Xboksa 360! Do licha, śledzę tę grę na każdej konsoli i nie ukrywam, że kilka wyścigów wygrałem grając na klonie (!!!), ale next-genowy Need for Speed jest po prostu najpiękniejszy. Grafika ostra tak, że kaleczy oczy (zwłaszcza na monitorze LCD w rozdzielczości 1280x1024 – o matko!), animacja trzyma sześćdziesiąt klatek na sekundę (choć czasem lekko chrupnie), a gdy odpalicie efekt zwolnionego czasu (Speedbreaker) i wejdziecie na ręcznym hamulcu w zakręt, zobaczycie, jak szczegółowo wykonano pojedyncze elementy pojazdów (te fele!). Jeśli tak wygląda gra napędzana jednym (jak głoszą plotki) procesorem konsoli, to o przyszłość X360 jestem spokojny. Wróćmy jednak do NFS: MW.

Graficznie miażdży, choć do poziomu PGR3 jeszcze trochę zabrakło. Tam każda fura ma nawet własny kokpit, a tego samochody od EA szybko się zapewne nie dorobią. Most Wanted jest jednak zdecydowanie szybszy, niż jego konkurent, a dzięki bardziej dynamicznemu modelowi jazdy wydaje się też mniej plastikowy. W Most Wanted liczy się przede wszystkim prędkość, a jeśli uważacie, że jedziecie zbyt wolno, zawsze można skorzystać z nitro i fura wyrwie do przodu niczym demon. Drugą rzeczą, której PGR3 nie ma, jest tuning samochodów. Tam po prostu kupuje się lepsze fury, natomiast tu zarobioną forsę można przeznaczyć na lepsze podzespoły, ładniejszą farbę, wizualne dodatki lub (opcjonalnie) nowy samochód. Możliwości jest w każdym razie od groma i być może zrekompensujecie nimi fakt, że Most Wanted nawet w kilku procentach nie ma tak rozwiniętego zaplecza online, jak jego konkurent.

Ale na tym nie koniec listy fajnych rzeczy, które NFS ma, a PGR3 nie. Poza szybszą zabawą i tuningiem maszyn Most Wanted stara się maksymalnie urozmaicać to ciągłe startowanie w wyścigach. Jedną z atrakcji jest chociażby free-roaming, a więc swobodne jeżdżenie po mieście, odwiedzanie warsztatów tuningujących auta i granie na nosie lokalnym stróżom prawa. Innym, miłym przerywnikiem są strasznie fajne filmy, które ilustrują sytuację podziemnego światka. Nawet mniejsza z tym, że role policjantów i kryminalistów wzięli na siebie modele i modelki. Grunt, że całokształt fajnie się ogląda. W ogóle, aby dobrać się do któregoś z piętnastu rywali naszego bohatera, należy wcześniej spełnić kilka postawionych przez nich warunków. Nigdy nie dotrzecie do Razora, jeśli nie wygracie setki innych wyścigów, nie narobicie w mieście szkód za miliony dolarów i nie zapełnicie złomowiska radiowozami. Most Wanted to całe godziny ciężkiej pracy, a gra w trybie single player wystarczy na znacznie dłużej, niż jej rywalka. Ostatnią rzeczą, którą NFS: MW góruje nad PGR3 jest dźwięk. I nie – nie chodzi mi tu o muzykę, bo lista piosenek w PGR3 absolutnie miażdży tych kilkanaście utworów w Most Wanted. Wiem jednak, że niespecjalnie przypadło mi do gustu wycie silników w samochodach Bizarre, bardzo za to polubiłem basowe pomruki fur od EA. Podłączcie konsolę pod porządne głośniki lub załóżcie na głowę dobre słuchawki, a bas wydobywający się z przerobionych silników wyprostuje Wam włosy na plecach.

→| SZYBCIEJ SIĘ NIE DA!

Most Wanted to w tej chwili mój ulubiony wyścig na X360. Wiem, że miasta w PGR3 są ładniejsze, online w Need for Speed kiepsko rozbudowany, a w ogóle to tylko dopasiona konwersja i nic więcej. Jasne, Most Wanted to żaden przełom i nie kupicie specjalnie dla niego nowej konsoli, bo wcześniej skonwertowano go przecież na wszystkie platformy do gier. Z drugiej strony, ani PS2, ani pierwszy Xbox, ani karta graficzna do PC za tysiąc złotych nie udźwignęłaby tych wszystkich bajerów, którymi X360 częstuje nas w tej grze. Jest błyszczący po deszczu asfalt (niesamowity bump mapping!), refleksy na maskach i szybach samochodów, krople deszczu spływające po ekranie, a oprócz tego poczucie olbrzymiej prędkości. Aż szkoda, że to tylko konwersja z poprzedniej generacji konsol!

Matt ■ ■

GDY POLICJA GONI...

Przychodzi taki moment, kiedy za zbyt dużą prędkość trzeba zapłacić mandat. I tu następuje konflikt interesów, bo nasz człowiek to ostatnia osoba na świecie, która zatrzyma się na wezwanie policji. Pościgi wybuchają w tej grze nagminnie i tylko od Waszego sprytu zależy, czy drani zgubicie szybko. Natrętów nietrudno się pozbyć – wystarczy zwabić ich w jeden z wielu newralgicznych punktów miasta (stacja benzynowa, restauracja z wielkim szyldem itp.), a katastrofa murowana. Im więcej rozwalicie radiowozów, tym więcej punktów wypłaci gra – prosty przelicznik. Szkoda, że nie można dorobić się fur, które gwarantowałyby stuprocentową ucieczkę przed stróżami prawa. Potrafią skubańcy przyjechać policyjnym Viperem, byle tylko zatrzymać intruza!

Xbox 360 Nareszcie konsola, która udźwignęła Most Wanted!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Canada
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.8

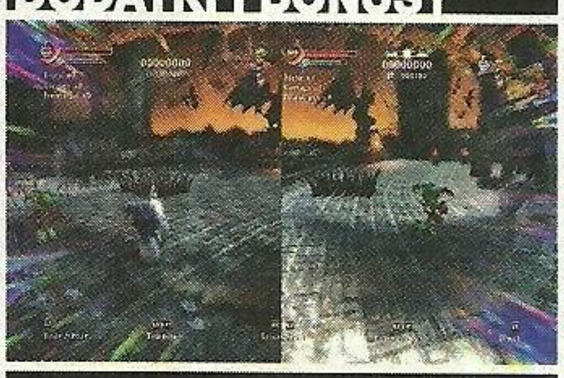
http://www.ea.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp

- **Dobre:** Graficzna uczta i to zarówno w HD, jak i bez.
- **Złe:** Niewykorzystany potencjał, taka tam fabułka, czasem design.
- **Brzydkie:** Niee...

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

CZTEROLETNIA GRA W NOWYCH SZATACH. CZY TO MOGŁO SIĘ UDAĆ?

DODATKI I BONUSY



Kameo nie jest długą grą – doświadczony gracz może ukończyć ją nawet i w dziewięć godzin po prostu wykonując kolejne questy i mając gdzieś zbieractwo i subquesty. A tych, jak zawsze w grach Rare, nie brakuje. Po ukończeniu gry pojawia się magiczne lustro, przez które Kameo może powrócić do dowolnej misji, by zająć się niedokończnymi sprawami. Na przykład wytłuc wszystkie gigantyczne moskity i ich gniazda w jaskini, na co wcześniej nie miała ochoty.

Kolejną ciekawostką jest rozbudowywanie umiejętności Wojowników – każdy z nich ma kilka upgrade'ów, które jednak nie są niezbędne do ukończenia gry, a o które można się pokusić przeżywając drugi raz przygodę już na spokojnie.

Na koniec zaś zostawiłem tryb kooperacji dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, który jest wyraźnie dorzucony na siłę – są to po prostu co ciekawsze sceny akcji wycięte z głównego questa i przystosowane do większej siły ognia grających w najprostszy możliwy sposób: przez dodanie większej ilości przeciwników. Aha – levele do coopa trzeba odblokować grając w singla.

Takiego otwarcia nie powstydziłby się sam mistrz Hitchcock. Elficzka w pojedynkę przeprowadza szturm na wielki, złowrogi zamek pełen potworów. Po co? Dlaczego? Na razie nie wiemy. Wiemy za to, że rusza się dość sztywno. Wiemy też, że grafika powoduje opad szczęki. I wreszcie po pół godzinie wiemy, co będziemy w tej grze robić przez resztę zabawy.

Napisałem, że Kameo jest sama, ale to nie do końca prawda. W dowolnym momencie bohaterka może zmienić się w jednego z trzech Wojowników Żywiołów, których umiejętności pomogą przebić się przez kolejne fragmenty poziomu. Jest walka, wspinanie się, ciskanie pocisków, toczenie kuli niczym w Metroidzie. A gdy wreszcie wydaje się, że sprawa została załatwiona, pojawia się gigantyczny monster i...

→I POCZĄTEK KOŃCA

Kameo budzi się naga i drżąca w krzakach. Z poprzedniego dnia niewiele pamięta, z siostrą poszła na disco w Pumpkin Cafe... No dobra – to nie tak. Kameo budzi się w lesie w Zaczarowanym Królestwie, leniwie przeciąga się i rozpoczyna wielką przygodę. Po kilku rozmowach z napotkanymi postaciami poznajemy zarys scenariusza. Otóż zła siostra Kameo spiknęła się z królem Trolli, by położyć kres dominacji elfów. Wspólnie sieją chaos i spustoszenie w tym pięknym niegdyś miejscu. Wiedźma porwała i uwięziła członków własnej rodziny, co naturalnie nie może pozostać bez echa. Zadaniem naszej bohaterki jest powstrzymanie tej zgnilizny, a pomoże jej w tym dziesięciu porwanych przez Trolle Wojowników Żywiołów. Kameo będzie zatem podróżować po podzielonej na liczne podświaty, ogarniętej chaosem krainie. Odwiedzi lochy, osady i świątynie i stoczy setki pojedynków.

Kameo jest praktycznie bezbronna – jej jedyną umiejętnością jest szybowanie na elfich skrzydełkach, skok oraz dość słaby flipkick wyrzucający przeciwników w powietrze. Mechanizm gry opiera się całkowicie na transformacjach w Wojowników oraz ich umiejętnościach wykorzystywanych do walk i rozwiązywania zagadek. Nie będę dokładnie opisywał poszczególnych bohaterów – wolę, byście mieli niespodziankę podczas gry. Wspomnę natomiast, że znacznie różnią się od siebie kształtem, wyglądem, mocami. A ponieważ nazwałem ich już wcześniej, zgodnie z tytułem gry, Wojownikami Żywiołów, wiecie, czego można się spodziewać.

Wojowników trzeba wpierw wytropić przebijając się przez raczej niegościnne miejscówki, a potem odbić z łap przetrzymującego ich Cieniowego Trolla. Nie jest to specjalnie trudne. Już po chwili spędzonej z nowo zdobytą postacią domyślicie się mniej więcej, jakie będzie jej przeznaczenie. Walka, puzzle, bądź zwyczajnie przemieszczanie się z miejsca na miejsce w odpowiednich dla danego żywiołu warunkach. Czasami trzeba miksować bohaterów – na przykład wykonać czynność jedną postacią, szybko przełączyć się na drugą i błyskawicznie odpalić jej moc. Na ogół jednak motywy przygodowe są bardzo, bardzo proste i intuicyjne.

Każda z postaci ma po dwa standardowe ataki (bądź inne funkcje) i jeden specjalny, które uzyskuje się za pomocą triggerów. Walka z przeciwnikami jest przyjemna, ale mało rozbudowana – trzepie się te dwa, trzy ciosy i combosy w nieskończoność. Nieco dalej robi się ciekawie, bo trzeba trochę pokombinować – przeciwnicy mają tarcze, strzelają z łuków, chowają się pod ciężkie muszle, wytaczają przedziwne machiny. Ale nie mają szans – dość powiedzieć, że przez pierwsze kilka godzin gry zginąłem może pięć razy, a to i tak nie robi różnicy, bo można kontynuować grę praktycznie od momentu zejścia. Owszem, fajnie jest żonglować trollami niczym w Mortal Kombat: Shaolin Monks (włącza się nawet fachowe spowolnienie czasu dla obrazu i dźwięku), przyjemnie podbijać wybuchające skorupy i strzelać kamieniami, ale po jakimś czasie wkrada się trochę monotonii. Na szczęście są też bossowie; świetnie i pomysłowo wykonani, a walki z nimi należą do bardziej emocjonujących momentów.

→I TU BYLIŚMY. RARE.

Design gry jest przedziwny, miejscami nierówny. A już na pewno dość specyficzny. Co prawda baśniowy, ale sprawiający wrażenie, jakby projektanci nie mogli zdecydować się, czy bardziej podobają im się filmy Disneya, Gwiezdne Wojny czy dajmy na to baśnie braci Grimm. Nie każdemu taki misz-masz przypadnie do gustu. Mnie na początku odrzucał – postacie Kameo oraz członków jej rodziny wydały mi się zbyt infantylne i nieciekawe, szczególnie podczas

DRUGA OPINIA

Kameo testowałem na sobie długimi godzinami, ale nie dlatego, że jest jakieś nieprawdopodobne. Gdzie tam. Nie dla mnie ckliwa fabuła o aroganckich elfach, wkurzonych Trollach i ostatniej sprawiedliwej, która położy kres wielkiemu sporowi. Siłą rzeczy grałem w Kameo dlatego, że nie pojawiła się druga godna uwagi zręcznościówka, która byłaby dla Elements of Power alternatywą. Fakt, lubię ładną grafikę, ale podaną w dobrym stylu. A Kameo jest tak naładowane efektami specjalnymi, że na pececie ktoś mylnie mógłby nazwać tę grę kolejnym benchmarkiem. Ale zgadzam się, że opadnie Wam szczęka, gdy bohaterka wbije się w sam środek wojny Trolli i elfów. Coś nieprawdopodobnego, jeszcze żadna konsola nie była w stanie wygenerować setek czy nawet tysięcy niezwykle szczegółowych wojowników na jednym ekranie! Nie potrafiłem jednak wkręcić się w zbyt proste, dwuciosowe walki i przymknąć oczu na fakt, że pod płaszczem kapitalnych efektów wizualnych w tej grze niewiele się dzieje. A do wyglądu Wojowników Żywiołów trzeba się przyzwyczaić... [Matt]

GDYBY TA GRA UKAZAŁA SIĘ W JAKIMKOLWIEK INNYM TERMINIE, NIŻ PODCZAS PREMIERY NOWEGO SYSTEMU, PRZESZŁABY PEWNIE BEZ WIĘKSZEGO ECHA. JAKO TYTUŁ STARTOWY NOWEJ KONSOL SPRAWDZA SIĘ, CHOĆ CZUJĘ NIEDOSYT.

renderowanych animacji, do których Rare najwyraźniej nie ma dobrej ręki. Z drugiej strony – świetnie zaprojektowane Trolle i inni przeciwnicy, wzbudzające zachwyt pejzaże... Albo niektórzy bossowie, jak na przykład moje ulubione Złe Drzewo, które po prostu trzeba zobaczyć w akcji. Zresztą sporo tu właściwego dla Rare przedziwnego humoru. Na przykład do Kameo zbliża się szkaradny, pokryty łuskami jaszczur, z długaśną paszczą, w czarnym habicie i kapturze na łbie, a do tego ze szklaną kulą w miejscu utraconego oka... No po prostu nic, tylko mu natłuc. Po chwili paskuda radośnie informuje, że jest miejscową dobrą wróżką i że będzie od tej pory nam pomagać.

Po godzinie świat Kameo zaczął żyć w mojej głowie, i choć dalej nie podobają mi się niektóre rzeczy, doceniam kunszt i ogrom włożonej pracy. Dla Waszej informacji: poziomy są kompletnie liniowe, na ogół nieduże i ograniczone. Nikt nie ma prawa się zgubić, zwłaszcza, że usłużna mapka pokazuje punkt docelowy. Jest również nachalnie przypominająca o sobie gadająca książka z wkomponowanym w nią staruchem, służąca również za encyklopedię Wojowników.

→| HD ERA VS GRYWALNOŚĆ

Obserwując świat Kameo przez jakiś czas nie mogłem wyjść z podziwu nad efektami, które serwuje „trzystasześćdziesiątka". Niestety, większość z nich na zwykłym telewizorze po prostu ginie, są niewidoczne i jakby za mgłą.... Potrzeba sprzętu HD, aby docenić jakość tekstur, feerię barw i eksplozję efektów świetlnych, subtelne blury, bump-mapping i masę, po prostu masę innych świecidełek. Rewelacyjnie widać pyłki unoszące się na wietrze, kładące się pod wpływem wiatru źdźbła trawy, delikatną mgłę snującą się nad posadzką świątyni. Pękające pod wpływem ciosów żuki ślicznie opryskują flakami telewizor i nie raz miałem ochotę go przetrzeć.

Po jakimś czasie zdałem sobie jednak sprawę, że większość z tych bajerów to po prostu ozdobniki mające na celu odwrócenie uwagi gracza od prostoty samej zabawy. Co z tego, że nad głową bohaterki szybują setki smoków czy nietoperzy, skoro po prostu są tłem dla zmagań na pierwszym planie. Nieważne, że dosiadając konia wpadamy w sam środek gigantycznej bitwy elfów z trollami (daję głowę, że jak to zobaczycie, opadnie Wam koparka) i tratujemy dziesiątki zielonych monstrów, jeśli po chwili okazuje się, że nie ma to nic wspólnego z misją, a zadanie polega po prostu na przejechaniu tych kilkudziesięciu metrów. I choć nieco później gracz faktycznie bierze udział w kolejnej gigantycznej bitwie, to zadanie, jakie mu zostaje przydzielone jest mało satysfakcjonujące i sprawdzone już dziesiątki razy wcześniej. Wreszcie co z tego, że po leśnej osadzie włóczy się kupa ludków i roślinniaków, skoro większość rzeczy, jakie opowiadają, to jakieś bzdury, a sama wiocha ma kilka metrów na krzyż.

Świetna jest orkiestrowa muzyka. Miejscami pompatyczna i podkreślająca grozę sytuacji, innym razem bajkowa, idealnie pasująca do sennego, letniego klimatu pięknego świata. Bardzo nastrojowa sprawa. Jeśli miałbym jakieś zastrzeżenie, to tradycyjnie do niektórych lektorów czytających kwestie bohaterów. Ale można na to przymknąć oko.

→| NEXT-GENY GÓRĄ?

No i dochodzimy do sedna sprawy. Od gier na konsole nowej generacji oczekuję czegoś więcej, niż tylko grafiki podbitej do wysokiej rozdzielczości i kapitalnych efektów świetlnych. Chcę zobaczyć jakieś nowe mechanizmy, których nie dało się wcześniej wyprodukować, bo moc sprzętu była za mała. Poprawka: oczekuję tego przynajmniej od flagowych gier na konsole nowej generacji, tworzonych przez wewnętrzne studia gigantów. A takim przecież jest Rare, kupione od Nintendo za 375 milionów dolarów. Kameo grą nowej generacji nie jest, bo zaprezentowano ją po raz pierwszy w 2001 roku jako tytuł na GameCube. Trzy lata później gra zmierzała na Xboxa, aż w końcu trafiła na jego sukcesora. I o ile grafika faktycznie pokazuje, na co będzie stać nowe maszyny, pod względem grywalności Kameo nie zaskakuje praktycznie niczym, a miejscami sprawia nawet dość archaiczne wrażenie. Umiejętności poszczególnych wojowników stoją w miejscu i jeśli użyliście którejś z ich mocy raz czy dwa razy, to wiedzcie, że będziecie na tym jechać przez całą grę. Na szczęście co jakiś czas dostajemy, a raczej wyrywamy z paszczy Cieniowego Trolla kolejnego Wojownika, dzięki czemu zabawa raczej nie nuży, bo i tempo ma odpowiednie. Ale czy to, że trawa kołysze się na wietrze zastąpi idealnie skalibrowaną kamerę? Czy superanckie efekty zastąpią brak ciekawej fabuły oraz bohaterów, do których chciałoby się poczuć sympatię?

→| A JEDNAK...

Nie da się ukryć, że polubiłem Kameo. To dobra i miejscami satysfakcjonująca pozycja, ale... żaden z niej wielki hit. To nie jest jakaś epopeja, saga z fabułą godną chłonięcia w skupieniu, wymagająca i wsysająca do swojego świata. Gdyby ta gra ukazała się w jakimkolwiek innym terminie, niż podczas premiery nowego systemu, przeszłaby pewnie bez większego echa. Jako tytuł startowy nowej konsol sprawdza się, choć czuję niedosyt. Ma piękną grafikę i pokazuje część mocy nowego sprzętu, ale miejscami sama zabawa jest za prosta, ze zbyt nachalnym systemem podpowiedzi, czasem monotonna i za bardzo przesadzona z cukierkowością. Krótko mówiąc: Kameo to gra bardziej familijna, niż dla hardcore'owców. Niemniej jednak, jeśli komuś podobało się demo zassane z Marketplace, istnieje duża szansa, że przy odpowiednim dawkowaniu spędzi miło czas. **Gulash** ■ ■

Xbox 360 — Dobra i piękna gra na starcie nowej konsoli.

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Rare
- **Liczba graczy:** 1-2

http://www.kameo.com

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

7.9

PROJECT GOTHAM RACING 3

TA GRA MIAŁA POKAZAĆ PRAWDZIWĄ MOC XBOXA 360...

Seria Project Gotham Racing jest ikoną konsoli Microsoftu – pierwsza część towarzyszyła premierze Xboxa i powodowała gremialne opady szczęk, druga pokazała jak należy integrować gry z Xbox Live, a trzecia... Cóż, trzecia poszła śladem tylko jednej z poprzedniczek... Której? Ano tej drugiej – gra jest po prostu genialnie wkomponowana w nowego Live'a, ale jeżeli chodzi o grafikę, to nie jest wcale aż takim killerem, jakiego wszyscy gracze się spodziewali. I nie chodzi mi wyłącznie o różnicę pomiędzy PGR2 i PGR3, bo jest ona łatwo zauważalna, ale raczej o to, że Bizarre Creations pozostali przy znanym już od czasów Metropolis Street Racera (Dreamcast) stylu graficznym, w jakim utrzymana jest gra.

→| TWORZYWO SZTUCZNE

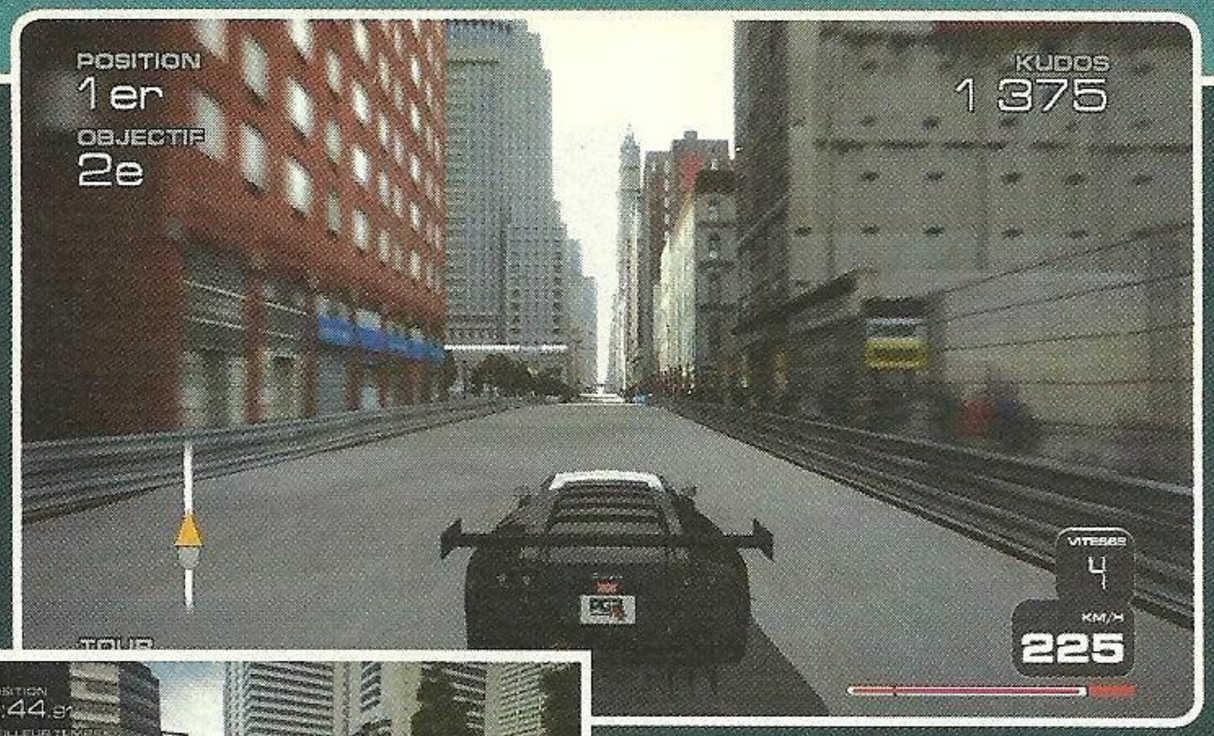
Jeżeli graliście, w którąś z poprzednich części, to z pewnością wiecie, o czym myślę – gra rzeczywiście zawsze wygląda ładnie, efektownie, kolorowo itd., itp. Ale równocześnie wygląda też nieco sztucznie, plastikowo, sterylnie; nazwijcie to sobie jak chcecie. I co z tego, że samochody w Project Gotham Racing 3 składają się z jakiejś obłędnej liczby polygonów (mówi się nawet o 80 000 przypadających na każdy model jadący po trasie!), a otoczenie jest po prostu genialnie wymodelowane (łącznie z w pełni trójwymiarowymi widzami w niektórych miejscach trasy), gdy całości zabrakło kilku efektów, które nadałyby grze nieco więcej tak pożądanego przez graczy fotorealizmu. Przede wszystkim – lepszych efektów świetlnych i cieniowania na furach, ale także jakichś filtrów i innych sztuczek, które można obejrzeć na przykład w NFS: Most Wanted. Być może to zmniejszyłoby nieco wrażenie wszechobecnej plastikowości.

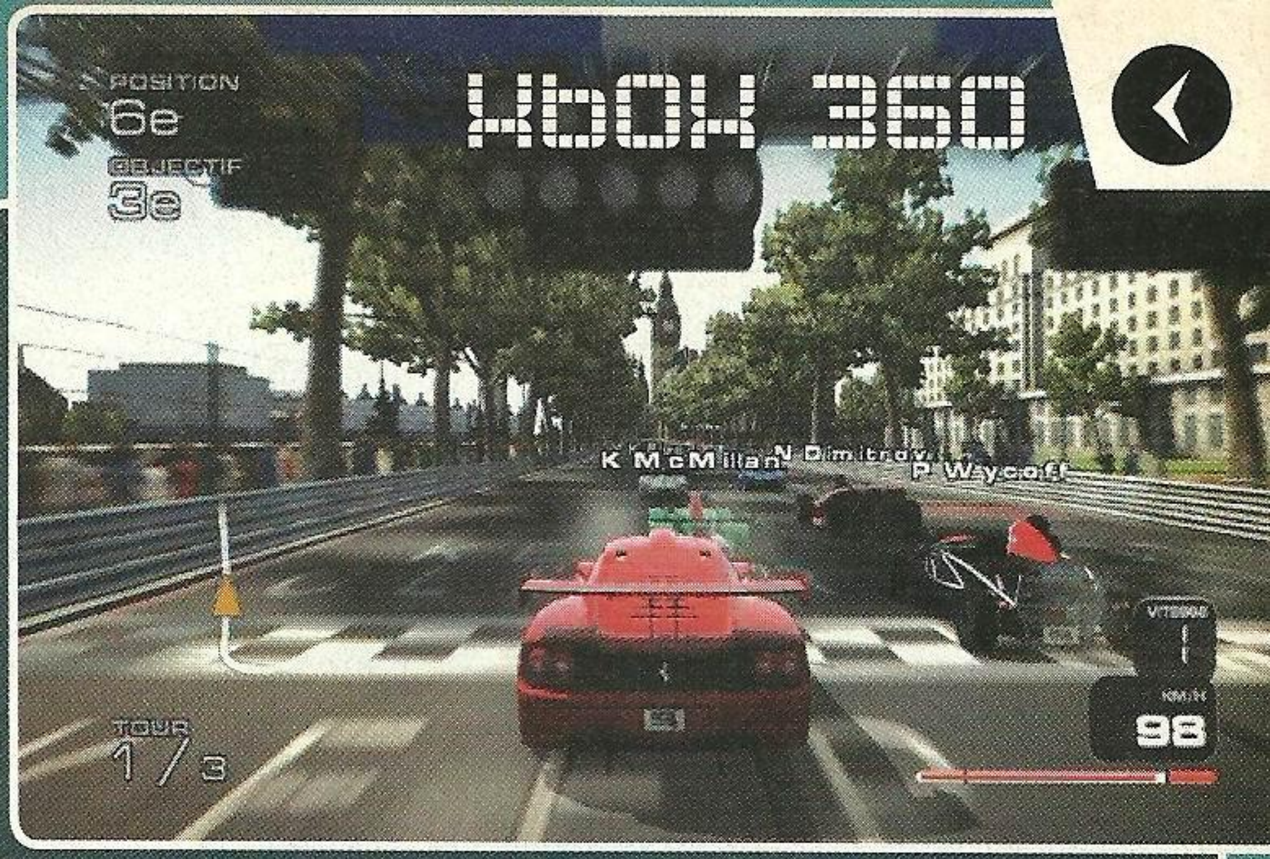
Zastrzegam jednak – nie twierdzę wcale, że PGR3 wygląda słabo, co to, to nie – takiej grafiki w racerze nie spotkacie póki co nigdzie indziej – ani na najbardziej wypasionym piecu, ani na konsolach starszych generacji, a jedyną konkurencją jest tu Most Wanted, który w moim rankingu najefektowniejszych gier na X360 stoi odrobinkę wyżej, nawet pomimo tego, że nieco pochrupuje. Ale to już wyjaśni Wam Matt w recenzji Need fo Speeda.

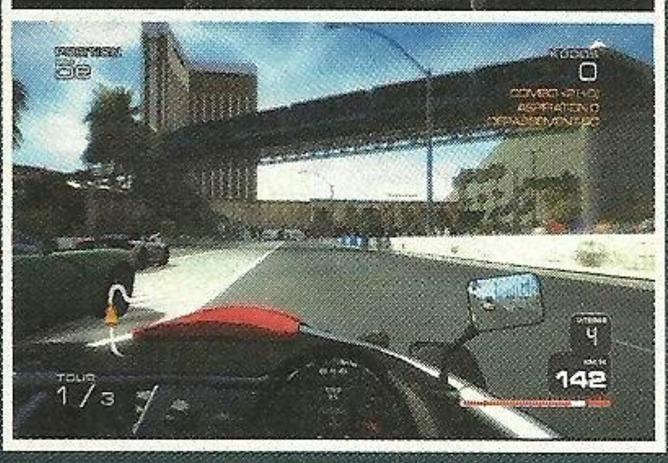
I teraz tak – o ile z większości widoków PGR3 nie wygląda, jak coś, co mogłoby powalić na kolana obeznanego gracza, to jest taki jeden, który po prostu urywa łeb. Szczególnie odpalony w trybie wideesreen na telewizorze przystosowanym do HD. Jest nim oczywiście widok zza kierownicy jednego z osiemdziesięciu dostępnych w grze samochodów. Czemu wspominam tu o ich liczbie? Ano temu, że dla każdego z nich przygotowano niemal w pełni trójwymiarową kabinę odwzorowującą rzeczywisty wygląd wnętrza danej megafury – w McLarenie F1 siedzimy pośrodku, w Astonie po prawej, w niektórych samochodach biegi zmienia się przyciskami lub „skrzydełkami" na kierownicy, gdy naciśniemy przycisk ręcznego, ręka kierowcy powędruje do dźwigni... Efekt jest powalający z kilku kolejnych powodów – po pierwsze, przednia szyba jest po prostu niewiarygodna i tylko dzięki niej plastikowość otoczenia i innych fur zostaje zamaskowana. Po drugie, fizyka wewnątrz samochodu jest... ech, nie da się tego opisać. Czuć niemal każdy

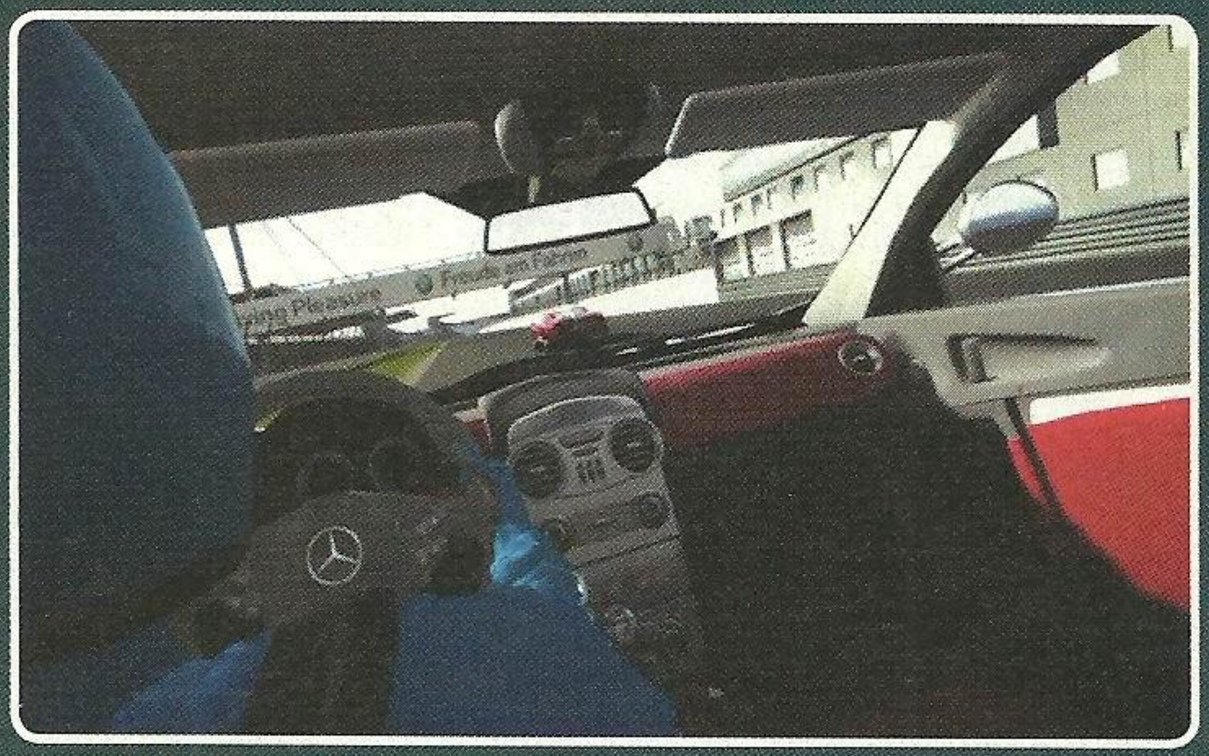
WYPAS NIE GARAŻ

Wbrew pozorom nie będzie tu nic o furach, jakie możemy sobie w PGR3 kupić. Będzie natomiast o garażu, w którym je sobie trzymamy. Tak, dobrze usłyszeliście – w Project Gotham Racing 3 nie mamy takiego zwykłego garażu, jak we wszystkich innych grach wyścigowych, ale w pełni trójwymiarowe... z braku lepszego słowa określę to miejsce słowem „patio", na którym są ustawione nasze fury, niemal dokładnie tak, jak możemy to zobaczyć w MTV Cribs, gdzie milionerzy chwalą się swymi najdroższymi bryczkami ustawionymi na dziedzińcach ich posiadłości. I po tym patio, a także po kolejnych częściach „garażu", które z czasem sobie dokupujemy, można sobie swobodnie chodzić i podziwiać po prostu prze-pięk-ne modele naszych samochodów. Nie, naprawdę – nie można im w zasadzie nic zarzucić – wyglądają tak, że szczęka opada. Aha, i żeby nie było – to nie są fury z przyciemnianymi szybami – można do każdej swobodnie zajrzeć i podziwiać wystrój wnętrza. Nie ma jednak róży bez kolców – widać, że Bizarre Creations nie są (i raczej nie będą) mistrzami w tworzeniu silników do gier FPP (a właśnie z widoku pierwszej osoby poruszamy się po garażu). Animacja pochrupuje sobie dosyć swobodnie, nie przejmując się wcale naszą obecnością. I mimo że nie jest to gra FPP, to jednak jest to skaza na diamencie wizualnej perfekcji modeli samochodów. A gdy znudzi się nam łażenie po garażu, zawsze możemy zagrać sobie na automacie ustawionym gdzieś w kącie w Geometry Wars I lub II...









KOKPITY W PGR3 TO WIZUALNE MAJSTERSZTYKI I NIE ZMIENIA TEGO NAWET FAKT, ŻE WIDOCZNOŚĆ JEST NIECO OGRANICZONA...

wybój, który pokonujemy, każdy zakręt powoduje, że głowa kierowcy (a co za tym idzie, nasz widok) nieco się przechyla, co daje naprawdę fachowe odczucia z jazdy. Po trzecie wreszcie – po kabinie można się do woli rozglądać za pomocą prawego analoga, w niektórych samochodach można obejrzeć nawet „własne" nogi pracujące na pedałach! Kokpity w PGR3 to wizualne majstersztyki i nie zmienia tego nawet fakt, że widoczność jest nieco ograniczona przez boczne słupki i deskę rozdzielczą – można do tego przywyknąć po kilkunastu minutach treningu. Można, a nawet należy – dopiero z tego widoku Project Gotham Racing 3 wygląda jak prawdziwa gra najnowszej generacji. Jedynym zaś graficznym problemem jest animacja – gra nie śmiga, jakbyśmy mogli się tego spodziewać, w 60 klatkach na sekundę, a zaledwie w trzydziestu. Fakt, że solidnych jak skała, ale jednak. Można się także przyczepić do słabego (a raczej kosmetycznego) systemu zniszczeń.

→| WYŁĄCZNIE NA ŻYWO

O ile mamy Xboxa 360 na stałe podłączonego do sieci, to w PGR3 zawsze gramy „online", nawet gdy jeździmy sobie w trybie Solo Career – każde nasze osiągnięcie jest od razu porównywane z innymi graczami pod kątem zdobytych kudosów, więc od razu wiemy, czy zarządziliśmy na danej trasie, czy tylko nam się tak wydawało. O samej karierze w sieci więcej za chwilę, na razie zajmijmy się tymi nieszczęśnikami, którzy chcą grać w PGR3 nie mając stałego dostępu do internetu. Uprzedzam od razu – to, co przeczytacie nie będzie, niestety, miłe.

Microsoft naprawdę mocno postawił na strukturę sieciową gier na Xboxa 360, zaniedbując w większości przypadków tryby dla samotników. Nie inaczej jest w PGR3 – kariera solowa nie potrwa tak długo, jakbyście sobie tego życzyli i służy w zasadzie do odkrywania kolejnych tras (żeby można było sobie na nich ewentualnie potrenować przed wejściem w sieć) oraz kolejnych modeli samochodów. A jak się ostro sprężycie, to zajmie Wam jeden dzień grania od świtu do zmierzchu. Oczywiście w tym czasie nie zaliczycie wszystkiego na „platynowo", czyli na poziomie hardcore, ale na medium (srebro) spokojnie można całą karierę offlinie roztrzaskać w okamgnieniu.

Jak widać, nie jest to specjalnie długa zabawa, a w porównaniu do poprzednich części, które wymagały dziesiątek godzin jeżdżenia i mozolnego zaliczania kolejnych eventów, jest to w zasadzie mniej niż nic. Tym bardziej, że progres w solowej karierze jest bardzo szybki – za każdą wygraną zdobywa się sporo kasy, więc błyskawicznie można dorobić się najmocniejszych fur w grze. Na dokładkę przy ich wyborze nie trzeba kierować się żadnymi wymaganiami odnośnie klasy pojazdu – każde zawody można przejechać dowolną bryczką, a gra odpowiednio dostosuje wymagania i przeciwników do naszego samochodu. I wiecie, wszystko jest w porządku dopóki możecie grać w sieci, jeżeli nie – PGR3 nie spełni nawet połowy Waszych oczekiwań odnośnie długości zabawy i jej rozbudowania.

Dopiero w sieci zaczyna się prawdziwa jazda z PGR3, choć w sumie nie jest to żadna nowość, dla tych, którzy grali już poprzez Xbox Live w poprzednią część. W każdym razie kariera online, to już rywalizacja pełną gębą z prawdziwymi przeciwnikami. Wprawdzie nie jest jakoś specjalnie rozbudowana – ot, kilka typów zawodów dla różnych klas pojazdów, to, po pierwsze, ściganie się z żywymi przeciwnikami jest naprawdę niesamowicie fajową zabawą, a po drugie – rozbudowane rankingi dokładnie pokazują, jakie miejsce aktualnie zajmujemy. Samo granie jest banalnie proste – o kilka wciśnięć przycisku od głównego menu leży lobby, w którym oczekujemy na przeciwników. Czasami krócej, czasami dłużej, a to dlatego, że PGR3 stosuje dość precyzyjne metody dobierania przeciwników – po pierwsze, według jakości połączenia z nami, a po drugie – wedle miejsc w rankingu. Dzięki temu pierwszemu zazwyczaj nie ma żadnych lagów (no chyba, że zaczniemy coś na potęgę ściągać z sieci), a drugie kryterium sprawia, że nawet początkujący mają szansę się szybko odnaleźć i nie muszą obawiać się blamażu. Nie działa to oczywiście idealnie – kilka razy trafiłem na takich kozaków, że dziękuję bardzo. Ale w większości wypadków walka na torze jest zacięta i toczy się do ostatniej kropli benzyny. I pisząc „zacięta" mam na myśli to, iż nikt tu specjalnie w środkach nie przebiera – pierwszy zakręt to istna masakra i to właśnie na nim odbywa się wstępna selekcja, warto przejechać go rozsądnie, i raczej odradzam po zewnętrznej... Potem też jest ostro, bo nigdy nie wiadomo, czy jadący obok nas koleżka nagle nie zapragnie nas wepchnąć na bandę, albo czy ten jadący przed nami, nagle nie straci panowania nad samochodem i nie wpadnie nam bokiem pod koła po odbiciu się od barierki. Wiele razy traciłem też wysokie miejsce w wyścigu

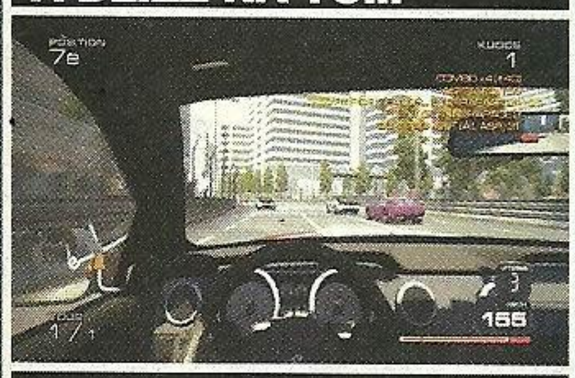
PHOTO MODE, PHOTO STORY

Robienie zdjęć naszym samochodom było już w Gran Turismo 4, więc nie jest to jakaś specjalna nowość. Ani rewelacja, bo prawdę mówiąc programiści z Bizarre Creations się do tego trybu nie przyłożyli – zdjęcia możemy przeglądać tylko i wyłącznie w menu gry, nie można ich ani nikomu wysłać przez Live (ani np. mailem), by się pochwalić fachową furą i ładnym ujęciem, ani też wydrukować, czy zgrać na peceta. A to, że wychodzą ładniejsze niż w GT4 całej sprawy nie ma już szans uratować. Photo mode najwyraźniej został dodany w ostatniej chwili i jest zrobiony po prostu na odwal się.

XBOX 360

- **Dobre:** Granie Live, grafika, dźwięk, odwzorowanie modelu jazdy każdej fury.
- **Złe:** Krótki tryb dla Live'owych pustelników.
- **Brzydkie:** Sajgon i masakra na pierwszym zakręcie wyścigów w sieci.

A BLIZZ NA TO...



Miło po kilku latach nieobecności powrócić do świata racera Bizarre. Ostatnią częścią, w którą się zagrywałem, był wiekowy Metropolis Street Racer na Dreamcasta – pierwsza odsłona serii. Bardzo wysoko ceniłem tę grę, nie dziwne więc, że błyskawicznie polubiłem także trzeciego „pegieera". Pierwsze co rzuca się w oczy to wspaniała grafika – osoby, które mówią, że niewiele się tu zmieniło potrzebują chyba mocniejszych okularów. Modele samochodów wyglądają obłędnie – nie ma obecnie gry z lepiej wykonanymi pojazdami. Miasta także wyglądają wspaniale. Jakość grafiki wychodzi w Photo Mode – zdjęcia, które możemy tu zrobić zjadają na śniadanie fotki cykane w GT4.

Kariera dla pojedynczego gracza jest zajmująca, choć poziom trudności potrafi przyprawić o zawrót głowy, zwłaszcza w eventach opierających się na stylu jazdy, a nie na ściganiu. Za to fakt, że puchary możemy zaliczać dowolną klasą samochodów niezbyt przypadł mi do gustu – od początku można jeździć prawdziwymi potworami i znika gdzieś logiczny dla gier tego typu postęp w osiągach aut. Prawdziwy power kryje się w sieci, dla której przewidziano osobny tryb kariery. Miło obserwować, jak nasze trudy procentują (albo i nie) i pniemy się w światowych rankingach. Walka z żywym graczem to jest to – zrozumie to każdy, kto zajeżdżając chamsko drogę przeciwnikowi, aby nie dać się wyprzedzić, usłyszy dobiegające ze słuchawki wiązanki, znaczenie których będzie zagadką nawet dla biegłych poliglotów. Nie sposób wtedy nie uśmiechnąć się z satysfakcją.

w momencie, gdy podczas próby wyprzedzania przeciwnik postanowił mnie bezpardonowo zaatakować. Pocieszałem się tym, że taki atak często jest bronią obosieczną i sporo razy oponenci nieźle się oszukali. Tak czy inaczej, warto nauczyć się kilku brudnych sztuczek – najwyżej z głośników popłynie wiącha obco brzmiących przekleństw. Online szaleją bowiem nie tylko anglojęzyczni gracze – pełno jest Włochów, Hiszpanów, Francuzów i Niemców, mógłbym przysiąc, że słyszałem też Fina. W sieci zdobywanie kasy trwa dłużej niż w trybie solo, bo nagrody za zwycięstwa są dość niskie, ale nie o to tu chodzi – chodzi o samą rywalizację, która wyzwala nieprawdopodobne emocje. I o szacunek, gdy możemy się pochwalić przed kumplami wyższym miejscem w rankingu. Taka jest właśnie wizja elektronicznej rozrywki w wydaniu Microsoftu. Zobaczymy za kilka miesięcy, czy kolejne gry będą równie mocno zintegrowane z Live, czy też twórcy dadzą coś tym, którzy niekoniecznie chcą (lub mogą) rywalizować w sieci.

→I KUDOSY, CO?

Każdy, kto grał kiedykolwiek w jedną z gier z tej serii wie, że podstawą oceny przejazdu, oprócz czasu i miejsca na podium, są kudosy, czyli punkty zdobywane za efektowną i bezkolizyjną jazdę. Twórcy jakiś czas temu ułatwili ich zdobywanie, bo kudosy nie kasują się, gdy przywalimy w inny samochód. W PGR3 postanowili nam zabawę nieco jeszcze ułatwić, przynajmniej w karierze. Model jazdy w tej serii nigdy nie był specjalnie symulacyjny – PGR to od czasów Metropolis Street Racera klasyczny, zręcznościowy racer, a tym razem wybacza nam, jak chyba nigdy dotąd. Owszem, na początku trochę poobijamy bandy, ale najdalej po kilkudziesięciu minutach załapiemy o co biega

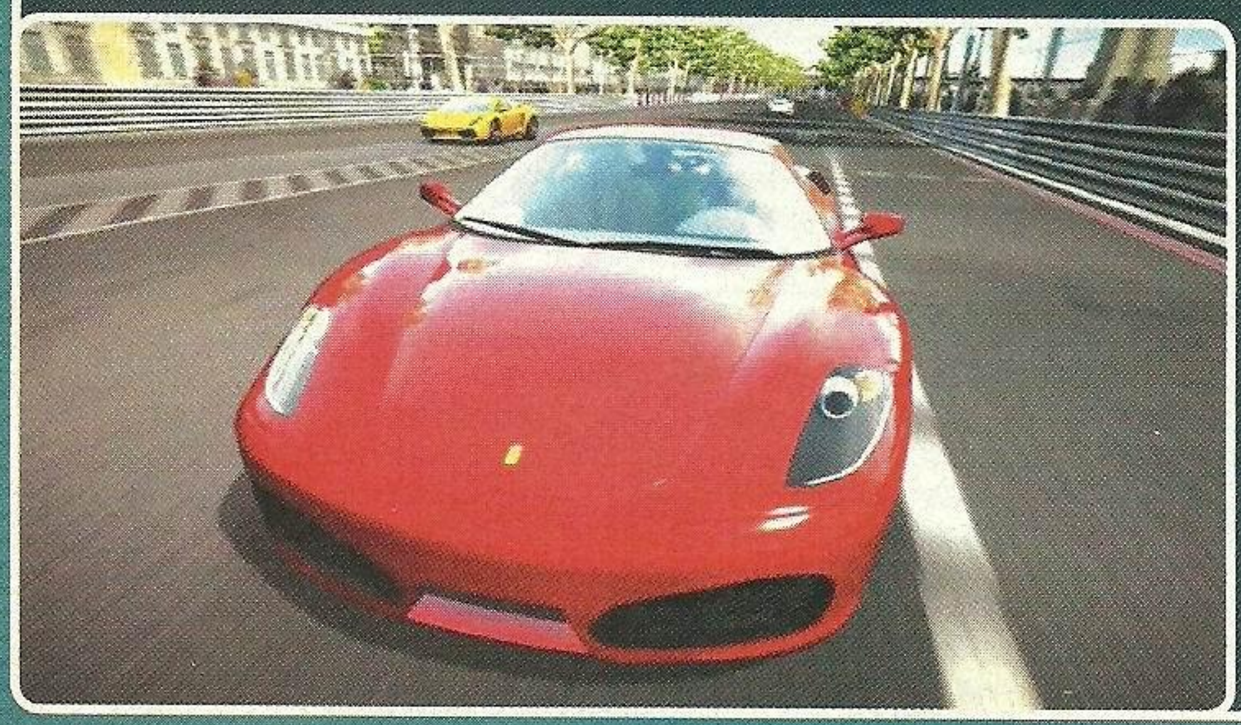
WARTO NAUCZYĆ SIĘ KILKU BRUDNYCH SZTUCZEK – NAJWYŻEJ Z GŁOŚNIKÓW POPŁYNIE WIĄCHA OBCO BRZMIĄCYCH PRZEKLEŃSTW...

i będziemy śmigać najpotężniejszymi furami na świecie bez większego wysiłku. I trzeba tu oddać honor tej grze – nie tylko świetne jest uczucie prędkości, ale także zachowanie fur jest odwzorowane wspaniale, o ile przeciętny zjadacz chleba, który nigdy nie siedział i nie usiądzie za kierownicą Cadillaca Sixteen, może to oczywiście ocenić. Każda zachowuje się inaczej, każda wymaga nieco innego operowania gazem przy wychodzeniu z zakrętu, innych momentów hamowania, różne są promienie skrętu itd. Wystarczy zresztą porównać wspomnianego Sixteena z Ferrari Enzo – ziemia a niebo, jeżeli idzie o łatwość kierowania, przyspieszenie, czy wchodzenie w zakręty. I tak jest z każdym samochodem w tej grze!

→I KOCHAJ, ALBO RZUĆ

Project Gotham Racing 3 nie każdemu musi się spodobać – po pierwsze, z powodu arcade'owego designu całej oprawy graficznej – kolorowego i nieco sztucznego, choć bez wątpienia urody grafice odmówić nie można. Po drugie zaś – boli kwestia pewnej takiej szczupłości trybu offline. Ale poza tym niewiele można tej grze zarzucić – świetna zabawa w sieci i niewiele gorsza (ale oczywiście o wiele krótsza) offline; niesamowite udźwiękowienie w pełnym Dolby Digital, które po prostu urywa łeb w trakcie zabawy, niesamowicie fajny i rozbudowany soundtrack, na który składa się kilka gatunków muzyki (od rocka, przez pop oraz hip-hop, aż po techniczne brzmienia) no i oczywiście przepiękne, a nawet lepiej – najpiękniejsze na rynku gier video modele samochodów, jakich póki co nie uświadczycie w żadnej grze, czy to na konsolach, czy na pecetach. Tyle że... Cóż, jako całość po prostu nie powala na kolana, nawet gdy oglądamy ją w wysokiej rozdzielczości. Nie zmienia to jednak faktu, że jest naprawdę dobra i obok Call of Duty 2 oraz Need for Speed: Most Wanted jest tą grą, która powinniście zakupić wraz z Xboxem 360.

Marcellus ■ ■



Xbox 360 – „Tylko" bardzo dobra.

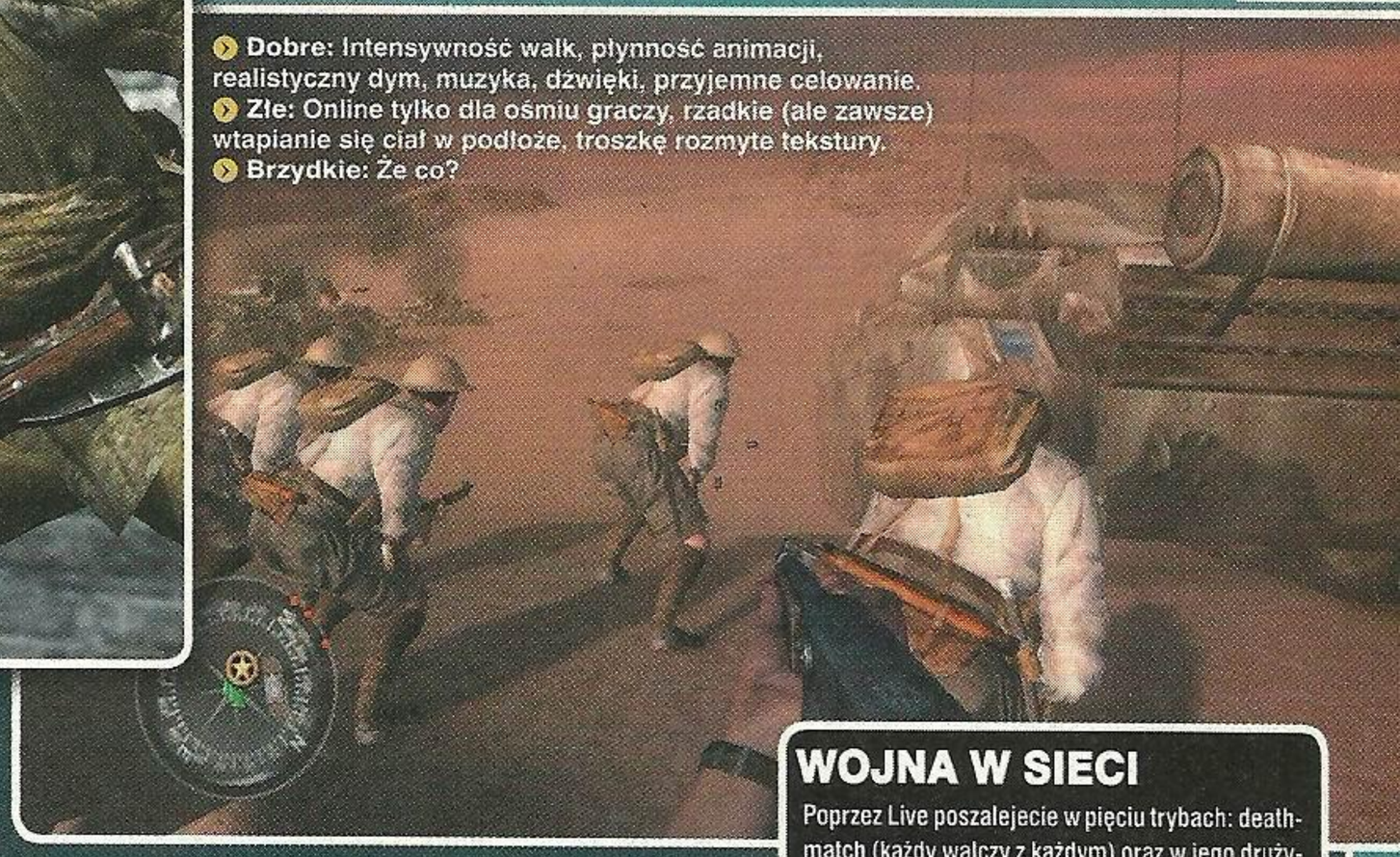
- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Bizarre Creations
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

http://www.projectgothamracing3.com/

- **Dobre:** Intensywność walk, płynność animacji, realistyczny dym, muzyka, dźwięki, przyjemne celowanie.
- **Złe:** Online tylko dla ośmiu graczy, rzadkie (ale zawsze) wtapianie się ciał w podłoże, troszkę rozmyte tekstury.
- **Brzydkie:** Że co?



CALL OF DUTY 2

WOJNA NIE JEST PIĘKNA

Ale Call of Duty 2 już jak najbardziej, a jeżeli ktoś mówi inaczej, to albo jest fanbojem Sony/Nintendo, albo ma klona za ładnych parę tysięcy. Tylko na porządnie dopasionym sprzęcie pecetowa wersja gry może podskoczyć swojej konsolowej siostrze – płynnej do bólu, napchanej detalami i takimi efektami, że głowa boli.

→I WOJNA NA OKRĄGŁO

Brzmi nieźle, prawda? Zanim jednak zacznę się rozpływać nad oprawą, musicie wiedzieć kilka innych, istotnych rzeczy. Tradycyjnie dla serii jest kilku bohaterów (Anglik, Rosjanin, Amerykanin), a akcja toczy się w mroźnych rejonach ZSRR (Stalingrad), gorących piaskach pustyni Północnej Afryki czy we Francji w czasie D-Day.

Każda misja podzielona jest na kilka etapów, w czasie których należy wykonać określone zadania. Na przykład zestrzelić nadlatujące samoloty, rozprawić się z kolumną wrogich czołgów, czy też podłożyć ładunki wybuchowe w określonym miejscu: oczywiście doskonale bronionym przez przeciwników. Niby nie działa się w pojedynkę, bo kompani broni nie śpią i na własną rękę starają się oczyścić teren, ale i tak zawsze to gracz jest w centrum wydarzeń. Gramy bohaterem z gatunku tych, bez których nie można wygrać wojny, co mi akurat odpowiada, dopóki oznacza to, że akcja jest bardzo intensywna. A że tak właśnie jest w Call Of Duty 2, to nie ma co narzekać, że zostawiając walkę konsolowym pomocnikom nie można marzyć o zwycięstwie.

Poziom trudności nie jest jakoś specjalnie wyśrubowany, rzekłbym nawet, że jest dość łatwo, ale na pewno nie na tyle, by wskoczyć na hurra w gromadę przeciwników, wybić wszystkich i wyjść z tego bez szwanku. Po prostu bohater jest w stanie przyjąć sporo ołowiu zanim padnie. Przy tym wszystkim Niemcy nie wykazują specjalnej inteligencji – czasem na widok bohatera opuszczają broń, jakby wahali się, czy może nie pomylili nas ze swoimi. I płacą za to najwyższą cenę. Ich szczęście, że chociaż starają się być agresywni i chętnie rzucają granatami.

Niewątpliwym plusem jest również celowanie, które jest gamer-friendly, czyli dokładnie przeciwne do tego z Brothers in Arms. W tamtej pozycji z kilku kroków ciężko było trafić wroga, tutaj natomiast można nawet z kilkudziesięciu metrów zasadzić headshota, jeśli tylko dobrze się przymierzy i ma odpowiednią broń. Tych nie brakuje – są karabiny maszynowe, pistolety, nieszczęsne karabiny przeładowywane po każdym strzale, snajperki, a także granaty. Te ostatnie występują w dwóch rodzajach, przy czym jednemu z nich przyjrzymy się uważniej.

→I MAŁA MISS

Mam na myśli granaty dymne używane do zasłonięcia widoku snajperom, czy operatorom cekaemów. Gdy pierwszy raz zobaczyłem jak działają, pomyślałem, że mam do czynienia z ładną animacją, ale musiałem szybko zweryfikować poglądy, gdy okazało się, że przez otwory w ścianach, przez okna i drzwi, dym zaczął wkradać się do pomieszczeń. Efekt jest piorunujący, miażdżący, po prostu kapitalny, a przy tym wszystkim nie jest to tylko bajer, a integralna część zabawy – po rzuceniu takiego granatu kawałek mapy staje się totalnie niewidoczny, a przeciwnicy nie wiedzą, czego się spodziewać przy przechodzeniu przez taką chmurę. Nie podejrzewają nawet, że obok nich wylądował właśnie inny granat...

Nie można nie cieszyć się takimi detalami, jak dym wylatujący z luf dział, para lecąca z ust zmarzniętych żołnierzy, fantastycznie falujące, rozgrzane powietrze na pustyni, czy zarost widoczny z bliska na twarzach żołnierzy. Postacie w całości są świetnie oddane, napakowane polygonami; bardzo naturalnie się poruszają. Przy tych wszystkich zachwytach nad grafiką, niestety nie mogę wspomnieć o takich drobnych wpadkach, jak przenikanie obiektów (nogi zabitych czasem wtapiają się w ziemię) czy nie do końca ostre tekstury.

Są to jednak drobnostki i jak na tytuł przygotowany na premierę nowego systemu, Call of Duty 2 pod względem oprawy wypada bardzo dobrze. Oczywiście można być zawiedzionym, że całość nie wygląda jak film tworzony na potężnych stacjach graficznych. Nie, do renderu Killzone jeszcze długa droga i na razie nowa generacja według Xbox 360, to wysoka rozdzielczość, mnóstwo postaci na ekranie i bajerki graficzne przy wysokiej liczbie klatek animacji. W CoD 2 jest to wszystko z wyjątkiem wielkiej armii biegnącej po polu bitwy – liczba żołnierzy nie próbuje zbliżyć się do tysiąca.

Żeby naprawdę cieszyć się oprawą warto podłączyć konsolę do monitora, lub telewizora LCD, bo na zwykłym całość prezentuje się „tylko" świetnie. Nie zapomnijcie podpiąć zestawu 5.1 – klimatyczna muzyka symfoniczna, okrzyki rannych i świst przelatujących nad uchem kul czekają na Was, i naprawdę warto je usłyszeć.

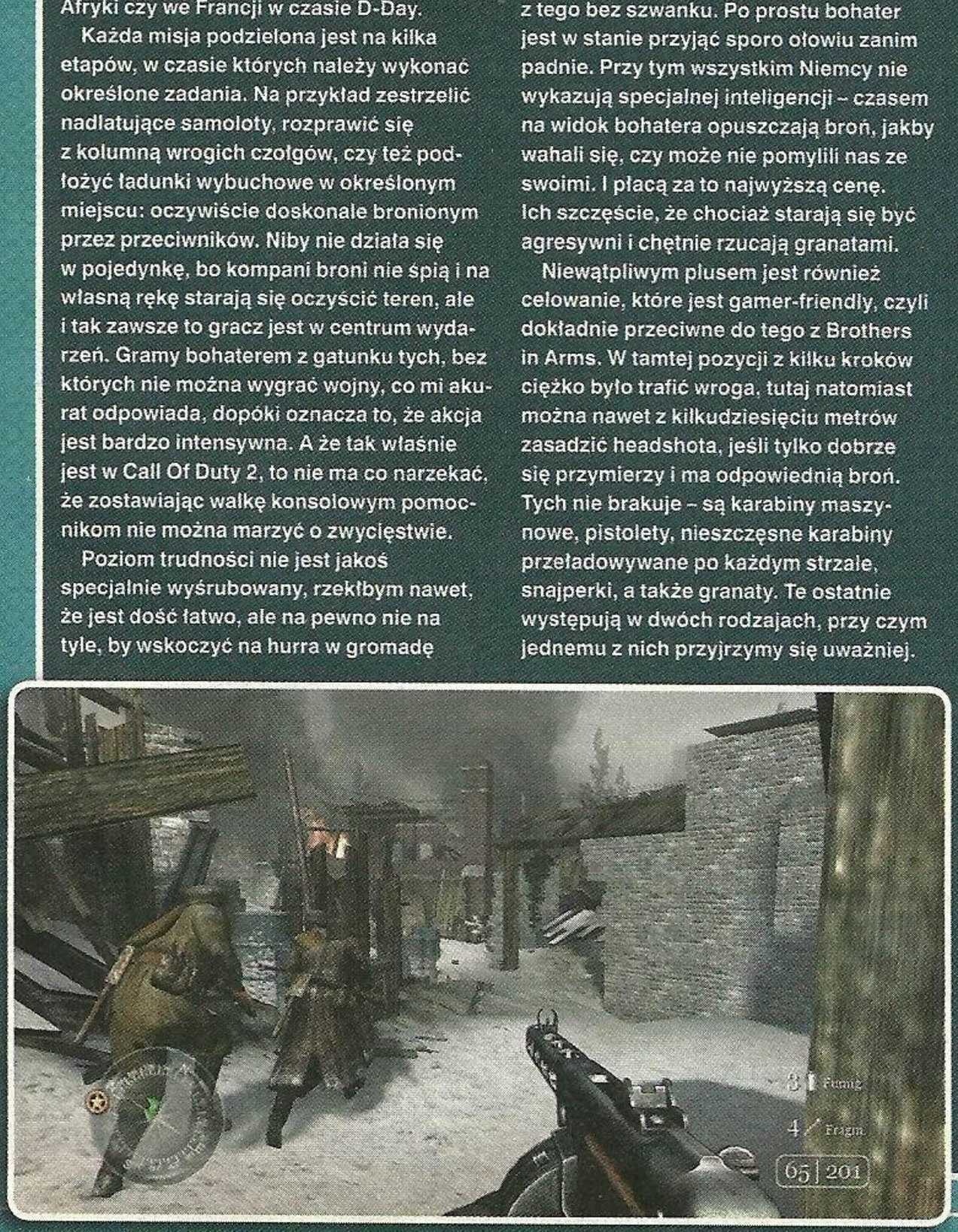
Mielu ■ ■

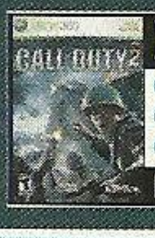
WOJNA W SIECI

Poprzez Live poszalejecie w pięciu trybach: deathmatch (każdy walczy z każdym) oraz w jego drużynowej odmianie; capture-the-flag, czyli podkradaniu flagi przeciwnika; search-and-destroy – zabawie w wysadzanie wyznaczonych miejsc bronionych przez rywali; headquarters polegający na stawianiu i bronieniu bazy we wskazanym punkcie. Ponadto jest możliwość gry na jednej konsoli we czwórkę na podzielonym ekranie oraz przez system link (16 osób).

Niestety, maksymalnie przez Live może bawić się osiem osób, co słabo wypada w porównaniu z Perfect Dark Zero, gdzie liczba ta wynosi trzydzieści dwa, plus piętnaście botów.

Za to świetnym patentem jest KillCam pokazująca dokładnie, kto sprzedał nam śmiertelną kulę – fajnie jest zobaczyć okiem przeciwnika jak bardzo się lami ;).





Xbox 360 — A jednak... Wojna jest piękna!

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Infinity Ward
- **Liczba graczy:** 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.callofduty.com/cod2/index.html

8.8

Dobre: Walki wręcz, oświetlenie, squattowy klimat, nietypowy motyw w śledztwie.
Złe: Ciosy wykańczające – przywalenie z bańki kolesiowi w trybie fpp: brutal deluxe.
Brzydkie: Mordy psycholi. One budzą lęk.

A JA GRAŁEM W HD

...i muszę powiedzieć, że bardzo podobało mi się to, co zobaczyłem. Bez wątpienia autorzy są fanami designu Silent Hill, a szczególnie trzeciej części – w bardziej industrialnych miejscówkach widać sporo inspiracji. Z pewnością widzieli także film SAW, co też trzeba zapisać im na plus. Świetnie wyglądają tekstury w wysokiej rozdzielczości, brud, cegły, wszelkiej maści plamy. Genialnie prezentuje się gra świateł; można wystraszyć się własnego cienia. A poza tym ekipa Monolith zna się na rzeczy i kudosy dla nich za to, że spróbowali stworzyć coś świeżego i nowatorskiego.
Nie pomylcie się wybierając grę dla swojej konsoli. To nie jest bowiem shooter fpp, choć być może tak to wygląda na screenach. Thomas porusza się wolno, broni palnej tu jak na lekarstwo, trzeba często świecić latarką... Nie każdemu spodoba się taka kombinacja. Ale moim zdaniem warto spróbować – to naprawdę oryginalna, ciekawa i klimatyczna pozycja. [Gulash]

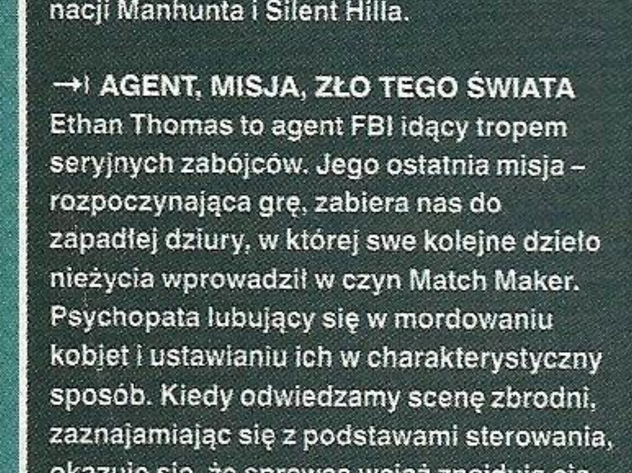
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

SZUFLADA, METALOWY SZYLD, DRZWICZKI SZAFKI, PORĘCZ, FRAGMENT WIESZAKA

Brzmi jak zawartość pakietu absolutnie niezbędnych akcesoriów do wyposażenia domu w Simsach 2. A w Condemned służą do – zgadliście – roztrzaskiwania łbów rozszalałym squatterom. Gdyby na chwilkę „zniknąć" wszystkie sequele, na Xboxa 360 w dniu premiery pokazałaby się tylko jedna fajna gra i Kameo. Ta pierwsza – szczególnie atrakcyjna dla każdego, kto marzył o kombinacji Manhunta i Silent Hilla.

→I AGENT, MISJA, ZŁO TEGO ŚWIATA

Ethan Thomas to agent FBI idący tropem seryjnych zabójców. Jego ostatnia misja – rozpoczynająca grę, zabiera nas do zapadłej dziury, w której swe kolejne dzieło nieżycia wprowadził w czyn Match Maker. Psychopata lubujący się w mordowaniu kobiet i ustawianiu ich w charakterystyczny sposób. Kiedy odwiedzamy scenę zbrodni, zaznajamiając się z podstawami sterowania, okazuje się, że sprawca wciąż znajduje się w budynku. Dochodzi do krótkiego pościgu – rozdzielamy się z policjantami, którzy towarzyszą nam podczas oględzin i po kilku minutach morderca posługuje się naszym pistoletem do załatwienia obu gliniarzy, a następnie znika. Nie zgadniecie w czyją wersję wydarzeń nie wierzy policja.



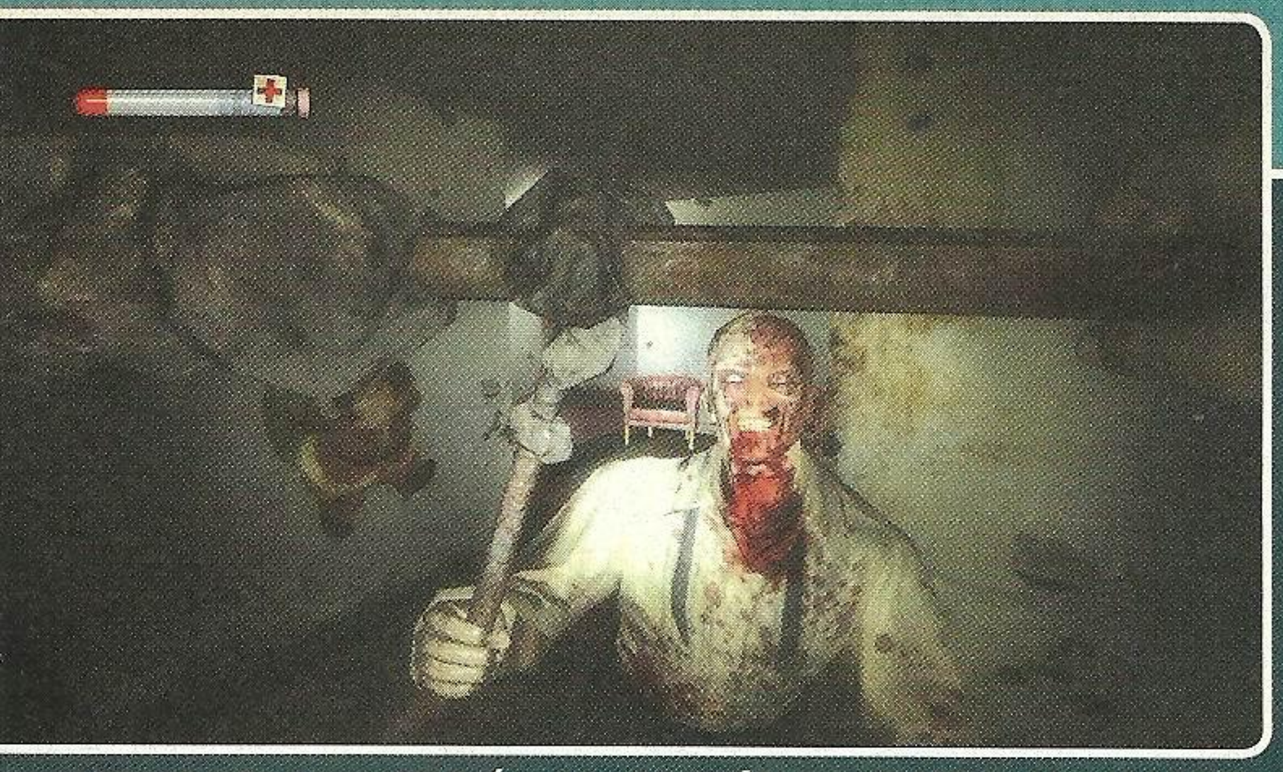
Condemned, jak już pewnie zdążyliście zorientować się po screenach, jest fpp'em nietypowym. Poza tym, że ma klimat mocno horrorowaty, to jeszcze przez większość czasu każe nam walczyć wręcz z przeciwnikami przy użyciu wszystkiego, co nawinie się pod rękę. W biurze będzie to przecinak do papieru czy szuflada, w piwnicy – oderwane od ściany kolanko, czy kawał dechy z gwoździami, a w opustoszałym centrum handlowym – stojaki albo ręce manekinów z niepokojąco wystającą śrubą. Broń palna, owszem, zdarza się, ale zwykle albo od razu spoczywa w rękach szaleńca, który planuje opróżnić magazynek w naszym kierunku, jest ukryta w sejfach, do których dostajemy się dopiero po dorwaniu łomu, albo też leży w jakimś nie rzucającym się w oczy kącie. Żeby było jeszcze fajniej, amunicji uzupełniać się nie da. Spluwę podnosimy z całym dobrodziejstwem inwentarza (można mówić o farcie, jeżeli dostajemy gnata z pięcioma nabojami), ale zwykle pocisków jest mniej. Po ich wystrzelaniu można jeszcze złapać oręż za lufę i posłużyć się nim do trzaskania zaplutego, brodatego psychola, który akurat leci na nas z gazrurką, ale znacznie rozsądniej przesiąść się wtedy na jakiś zbrojeniowy pręt, który znacznie łatwiej poradzi sobie z jego czaszką.

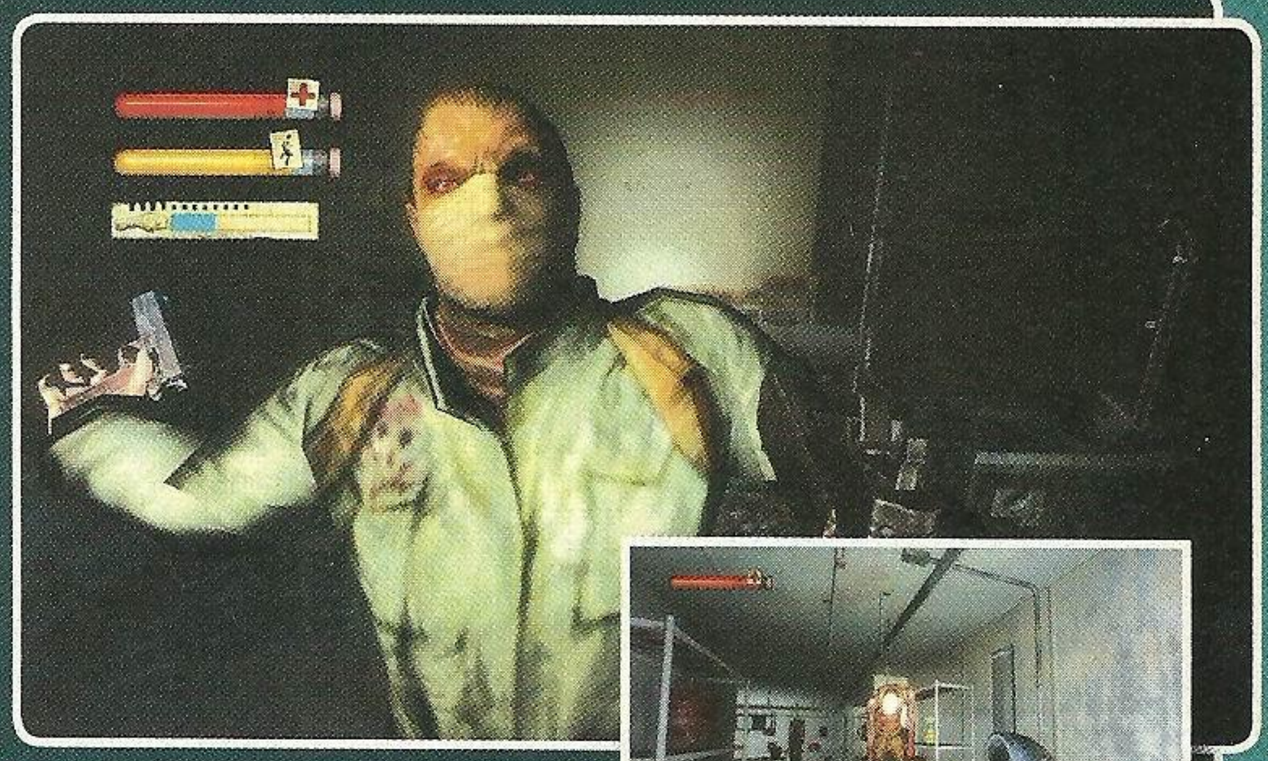
→I WALKA WRĘCZ

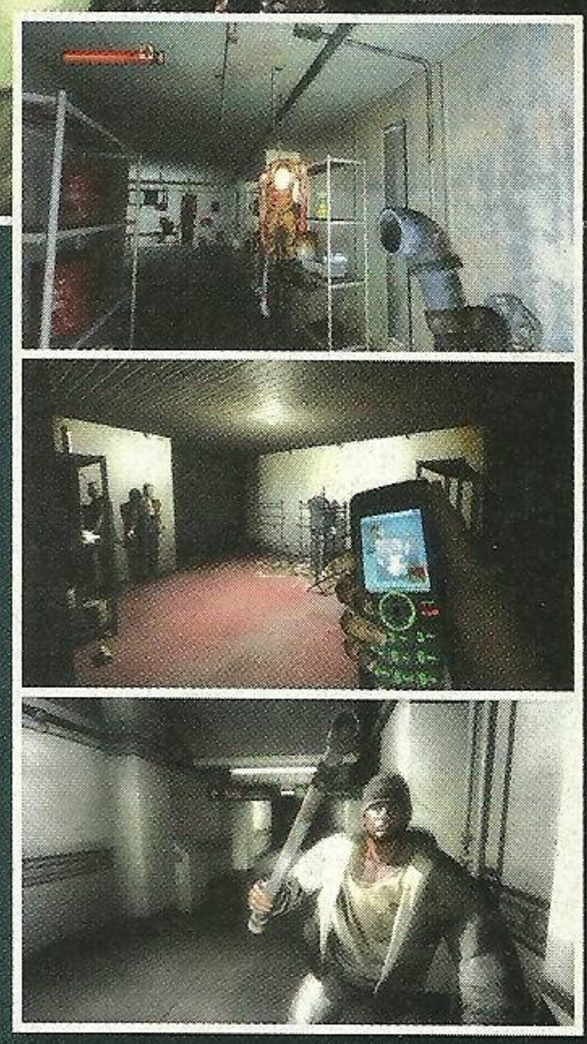
Walki na krótki dystans są brutalne, krwawe i wyjątkowo udane. Co prawda kombinacji ciosów nie ma aż tylu, co w Riddicku, ale odpowiednio blokując ataki, wymierzając kopy w jaja (nie, nie w krocze, w tej grze kopie się w jaja, a nie w krocze) i ogłuszając klientów taserem można bawić się całkiem nieźle. Oczywiście zakładając, że ktoś lubi takie rzeczy. Rozmycie powietrza za zamaszystym ciosem pręta z przymocowanym kawałem betonu, odlatująca do tyłu głowa trafionego bandziora i krwawy kawałek szczęki opuszczający przyrodzone mu miejsce, to scenariusz powtarzany po nieco lepszym opanowaniu sterowania, ale sycący. No mnie sycił. Ale pamiętacie – mnie się podobał Manhunt. I to samo jest tutaj. Zbieralem kolejne z bardzo licznych i oryginalnych rodzajów broni choćby po to, żeby zobaczyć je w akcji.

Początkowo starcia są łatwe. Pojedynczy napastnik nie jest specjalnie groźny, nawet kiedy trzyma w rękach młot, siekierę czy szpadel. Wystarczy dziabnąć go taserem, potem podbiec do targanego wstrząsami, z rąk wyrwać mu broń, a następnie przyładować nią centralnie w łeb. Nawet, jeżeli przeżyje pierwszy cios, to albo padnie na ziemię i zacznie się z niej powoli gramolić, albo odleci do tyłu i zanim ogarnie się z powrotem, można poprawić mu z buta albo ponownie zamachnąć się trzymaną w ręku bronią. A potem, jak jest wyjątkowo uparty – jeszcze raz. I następny.

Walka jest w miarę realistyczna ze względu na liczbę razów, jakie wytrzymać możemy oraz przeciwnicy. Szaleńcy, którzy stają naprzeciwko nam (jedną z zagadek gry jest ustalenie, co budzi w nich taką agresję), są w stanie przyjąć po pięć, sześć nieporadnych ciosów słabszym sprzętem, ale mierzone na wysokości głowy ataki drzwiczkami czy siekierą posyłają ich na ziemię od razu. Nasza rola w tych starciach polega na odpowiednim wyczuciu dystansu, przeczekaniu ataku przeciwnika albo zablokowania ciosu. Po przyciśnięciu bloku Ethan na chwilę zasłania się trzymanym w ręku orężem. Zbicie razu wroga odkrywa go na chwilę i zamach trzymanym w ręku łomem szybko zmienia sytuację. A dodatkowo umieszczone kopnięcie w jaja, po którym szybko







NIE CHCĘ WCHODZIĆ W SZCZEGÓŁY, ALE Z ETHANEM NIE WSZYSTKO JEST W PORZĄDKU. I CO JAKIŚ CZAS GOŚĆ MA DOSYĆ PRZERAŻAJĄCE WIZJE...

GADŻETY

Podczas wchodzenia do pomieszczeń czasami pojawia się komunikat mówiący o tym, że dane miejsce należałoby obadać jednym z narzędzi detektywistycznych zabranych przez Ethana z domu, z którego musiał salwować się ucieczką. Metody badania są trzy – jedna to poszukiwanie śladów krwi albo odcisków przy świetle ultrafioletowym. Po znalezieniu interesującego obiektu wyjmujemy aparat cyfrowy i pstrykamy zdjątko, które następnie przesyłamy do centrali, gdzie jedyna przyjaciółka Ethana pracująca w laboratorium analizuje dane i przekazuje dalsze wskazówki. Poza badaniem w ultrafiolecie szukamy też śladów przy użyciu lasera oraz używamy spektometru wykrywającego zapachy. Przez niemal cały czas jesteśmy naprowadzani na ślady przez różne strzałki i nachalnie pojawiające się informacje o konieczności wciśnięcia odpowiedniego przycisku. Kiedy zaś oddalimy się zbytnio od miejsca, gdzie znajduje się potrzebny do znalezienia ślad, też dostajemy info. Sprawa nie jest więc trudna, ale i tak szukanie tych śladów, fotografowanie ich i analizowanie przez komórkę z Rose to fajny dodatek. Może nie wymagający od nas takiej spostrzegawczości i kombinowania jak w rasowych przygodówkach, ale Ethan nie wykonuje ich przecież automatycznie.

czony przez niego sprzęt, to są jeszcze cztery metody dobicia wklepywane z przycisków kierunkowych. Skręcenie karku, przywalenie z główki, kolanem lub rozwalenie czaszki o podłogę zwykle kończy temat.

Czasem Ethan atakowany jest przez kilka osób naraz. Dobrze jest wtedy znaleźć ścianę, o którą można oprzeć się plecami, i rozsądnie blokować oraz rozdzielać ciosy. Czasami squatterzy trafiają sami siebie i postanawiają szybko rozstrzygnąć walkę o to, który będzie mógł zaopiekować się Ethanem. Stanowczo odradzam jakiekolwiek interweniowanie. Nie uciekną.

→| SYF I ZGNILIZNA

Przechadzanie się ciemnymi korytarzami i nasłuchiwanie, z której strony dobiega bełkot szaleńca czającego się na Ethana, tudzież nerwowe rozglądanie się na boki, budzi strach. Kilkakrotnie zresztą łapałem się na tym, że szybko obracam się do tyłu słysząc jak ktoś idzie. Dopiero po chwili okazywało się, że sam wszedłem na jakąś kupę gruzu, w kałużę, czy potrąciłem jakąś szafkę.

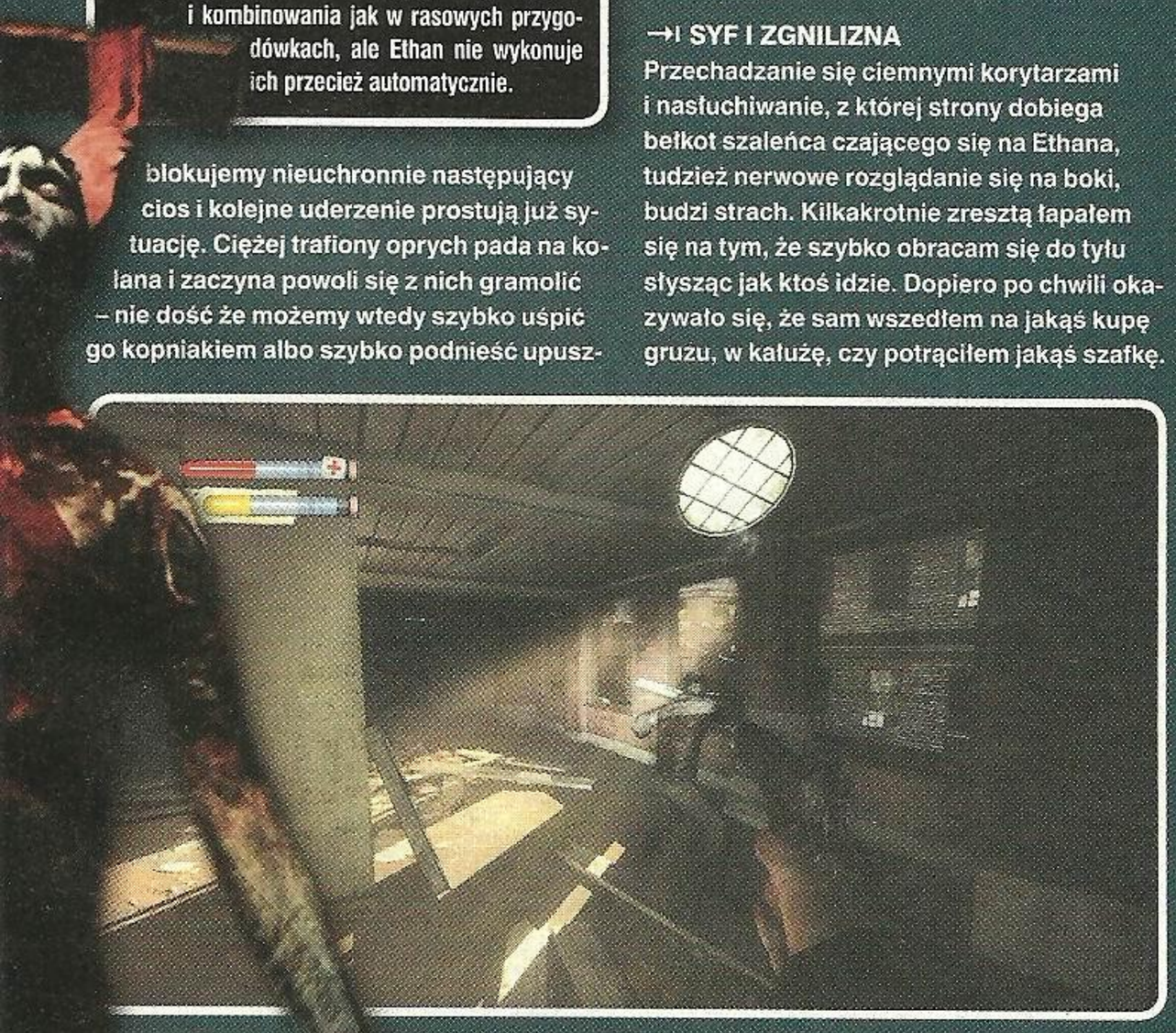
A różnych gratów i śmieci jest wszędzie bez liku. Na wpół spalony budynek biblioteki, przejęta przez bezdomnych kamienica, zapadłe uliczki gdzieś na tyłach sklepu – okolica, którą przemierza Ethan, pomimo że znajduje się w środku miasta, nie należy do najprzyjemniejszych. I ma bardzo wielu nieprzychylnie nastawionych mieszkańców.

→| ZŁE MOCE

Różnorodność środków przymusu bezpośredniego i dobijanie leżących, to elementy z działki Manhuntowej, ale nie zabrakło też motywów nadprzyrodzonych. Nie chcę wchodzić w szczegóły, ale z Ethanem nie wszystko jest w porządku. I co jakiś czas gość ma dosyć przerażające wizje, wśród których niemała rolę odgrywa tajemnicza, bardzo niepokojąca postać i cała masa manekinów. Gra stawia też na klimat zaszczucia i osaczenia. Budynki jak to budynki – mają sporo krzyżujących się korytarzy, wszędzie porozwalane ściany i niewidoczne przesmyki. Chodząc po tym wszystkim nigdy nie wiemy gdzie czają się polujący na nas szaleńcy. I jak się miałem okazję przekonać – do odczuwania lęku nie są potrzebne glutowate potwory, zombiakowaci gliniarze czy demony z piekła. Wystarczy świadomość, że gdzieś w cieniu, poza kręgiem światła latarki czai się ubrany w kominiarkę, ogarnięty żądzą krwi psychopata. Albo że jest ich dwóch. Albo trzech. I zupełnie nie pomaga hałas, jaki dranie robią, żeby zwrócić uwagę – kopiąc na przykład kosz na śmieci i przebiegając dalej albo zrzucając z piętra jakieś przedmioty. Goście są sprytni, chowają się, a do tego gra jeszcze im pomaga. Na przykład skubańcy na poziomie ze zdezelowanym centrum handlowym mają na twarzach maski manekinów, których we wszystkich pomieszczeniach jest mnóstwo. Klimatyczna muzyka gdzieś w oddali, brzmiąca jak ze zdartej płyty z kolędami, upiorne światło, masa ustawionych na podwyższeniach plastikowych ludzi i sceneria do zawału gotowa. Swoją drogą, scena ta kojarzyła mi się nieodparcie z *Ghost in the Shell: Innocence* i momentem, kiedy Batou ze swoim młodym podopiecznym odwiedzają Kima. Ale na siłę znalazłbym tam też porównanie do *Blade Runnera*.

→| GENEZA ZBRODNI

Celowo pomijałem dotychczas sprawę grafiki. Bo jest tak – grałem w Condemned na zwykłym telewizorze i, przynajmniej na nim, wygląda na grę ładniejszą, ale wciąż pokrewną Doomowi 3. Z kolei według mojego taty, sceny na samym początku przypomniały naszą własną piwnicę, więc z pewnością nie jest źle. Condemned wygląda i zachowuje się next-genowo, chociaż ilość efektów czy ich rodzaj nie są niczym, czego nie widziałbym wcześniej. Jednak kombinacja doskonałego przestrzennego dźwięku i sprytnie manipulującego światłem oraz cieniami silnika, pozwoliła zrobić z niej prawdziwie uderzającą grę. Nie nieprawdopodobną, ale charakterystyczną i bardzo fajną. Niezbyt długą – ot tak, na dwa-trzy wieczory – ale wystarczająco, żeby rozsmakować się w rozsmarowywaniu twarzy przeciwników po ścianach. **Banan** ■■



blokujemy nieuchronnie następujący cios i kolejne uderzenie prostują już sytuację. Ciężej trafiony oprych pada na kolana i zaczyna powoli się z nich gramolić – nie dość że możemy wtedy szybko uśpić go kopniakiem albo szybko podnieść upusz-

Xbox 360

Manhunt spotyka Silent Hill. W fpp.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Monolith
- **Liczba graczy:** 1

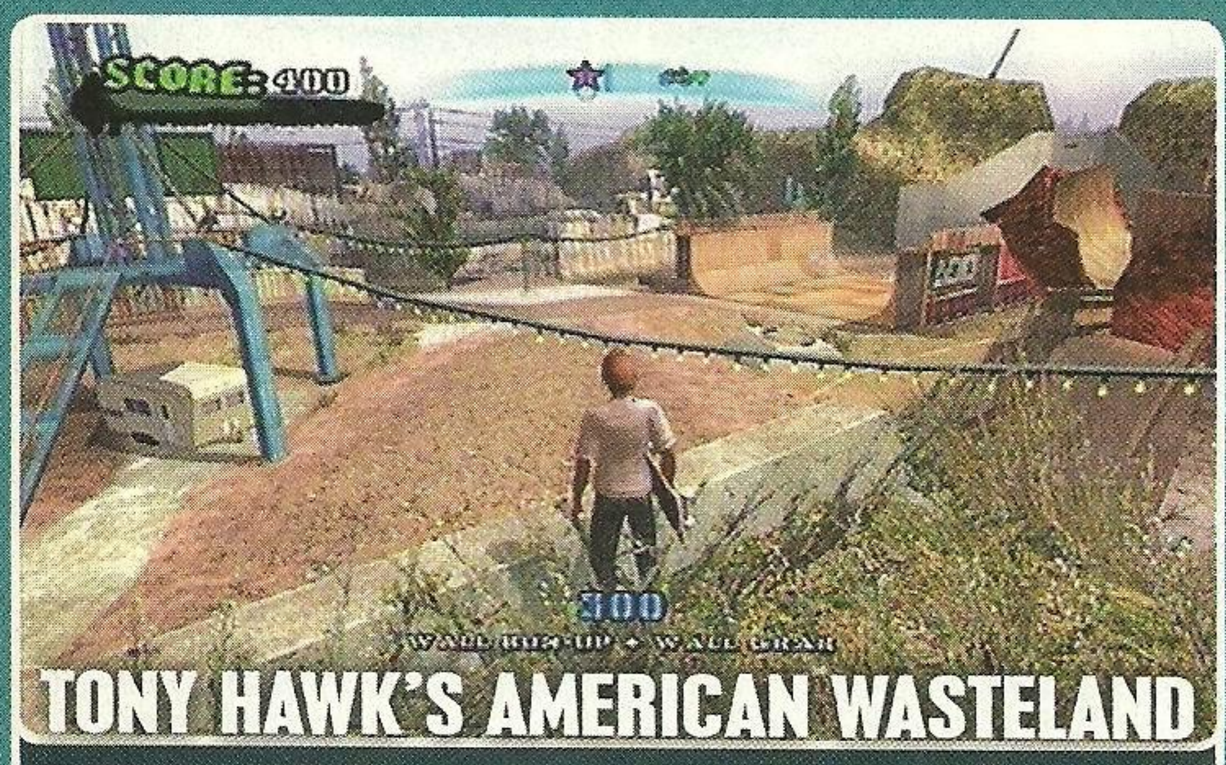
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.7

http://www.condemnedgame.com/

PETER JACKSON'S KING KONG

King Kong w wydaniu na X360 jest oczywiście zdecydowanie najpiękniejszy... Znaczy się, wygląda najpaskudniej, jak tylko się da i jest tak realistyczny, że niemal czuć odór walący z jego olbrzymiej paszczy. To samo można zresztą powiedzieć o atakujących go tyranozaurach – animacja jest w tej grze naprawdę genialna. No i cała ta przyroda – cudne drzewa, realistyczna, falująca woda. Śliczności. Ale poza grafiką, nic się w tej grze nie zmieniło w porównaniu z wersjami na starsze konsole, więc jeżeli już wcześniej obadaliście romans gigantycznego goryla z piękną blondyną, to możecie sobie ją odpuścić.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Nie oczekujcie po next-genowej wersji American Wasteland niczego więcej, poza lepszymi (nieznacznie) teksturami. Nie ma mowy o kosmicznie dopasionej grafice, nowych zadaniach, czy bonusach. Taka akcja budzi lekki niesmak, zwłaszcza, jeśli pamiętacie różnicę dzielącą Tony Hawk's Pro Skater 3 na PS one i PS2. To smutne, ale tym razem Neversoft poszedł po najmniejszej linii oporu. Jasne, jeśli X360 jest Waszą pierwszą konsolą, a American Wasteland nie widzieliście jeszcze na oczy, to obowiązkowo musicie je kupić. Szkoda jednak, że to najprostsza z dostępnych konwersji.

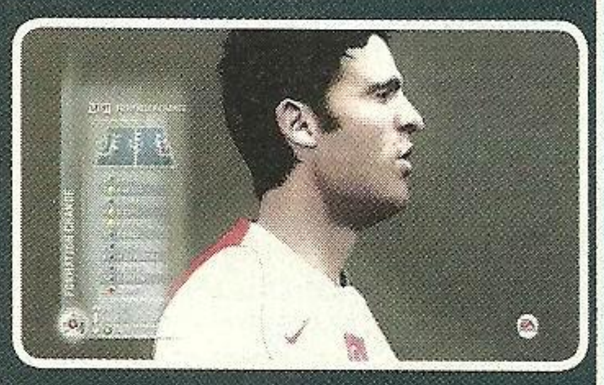
W chwilę po odpaleniu zauważycie, że „Spluwa" raczej nie powstawała z myślą wyłącznie o Xboksie 360, a jedynie podkręcono ją do możliwości nowego sprzętu. Dzięki temu wygląda oczywiście lepiej niż na „starym" Xboksie, czy PS2, ale... Nie aż tak, jakbyśmy się tego spodziewali po konsoli nowej generacji. I zdecydowanie nie wzbudza zachwytów. Ot, bardziej płynna animacja, lepsze teksturki, wyższa rozdzielczość itd. Ale poza tym... to przecież nadal dobra gra o Dzikim Zachodzie – niezbyt może długa, ale satysfakcjonująca i zdecydowanie nie cukierkowa. Można łykać bez obaw.

FIFA 06
ROAD TO WORLD CUP

PIŁKA POSŁANA W TRYBUNY

Nie ukrywam, że ostatnia edycja Fify na PlayStation 2 spodobała mi się. W dużym stopniu przyczyniła się do tego pełna lokalizacja, z polskim komentarzem na czele, a także olbrzymia zawartość gry i zabawny, wciągający tryb menedżerski. Gigantyczna baza danych zawodników i drużyn także działała na korzyść gry Electronic Arts. Tym samym, po pierwszej edycji tej gry na Xboxa 360 spodziewałem się dużo dobrego.

Stop. Zapewne zauważyliście już wcześniej podtytuł Road To World Cup, który praktycznie mówi wszystko o nowej Fifie. Jest to bowiem inna gra niż FIFA 06. I to nie tylko pod względem grafiki. Jedyną opcją „kariery", która może przykuć pojedynczego gracza do telewizora, jest tytułowa „Droga do Mistrzostw Świata". I na tym koniec – zero zabawy w menadżera, nie ma także Ligi Mistrzów. Wprawdzie jest trening, można też tworzyć własne turnieje, ale to zdecydowanie za mało. Co więcej: do dyspozycji graczy oddano 72 drużyny narodowe, które walczą o udział w mistrzostwach biorąc udział w eliminacjach. Zaraz, przecież o udział w mistrzostwach biło się jeszcze ze 130 innych drużyn? I co z tego, że jest Brazylia, skoro jedynymi zespołami, którymi można grać w grupach są jedenastki z Europy! Już nawet nie pytam, gdzie podziało się tych 500 klubów z FIFA 06. Piłkarze zastrajkowali, czy co? No i kolejna sprawa – wprawdzie do mistrzostw można się zakwalifikować, ale nie można w nich wziąć udziału...



→| NEXT-GEN?

Wiecie zatem, że zawartość gry jest raczej niewielka i tylko zagorzały fan piłki nożnej, mający ciśnienie na cokolwiek związanego z futbolem na swojego nowego, lśniącego Xboxa będzie w stanie przymknąć na to oko. Jak zatem RTWC wypada w akcji? Mam mieszane uczucia. Faktycznie, modele postaci, boiska i stadiony wypadają o niebo lepiej, niż na odchodzącej generacji. Na początku gra robi spore wrażenie; gdy kamera prezentuje jedenastki, a po chwili przechodzi na nogi zawodników szykujących się do kick-offu, pokazuje stadion... No nieźle to wygląda. Ale tylko na początku. Potem okazuje się, że na zbliżeniach next-genowi zawodnicy wyglądają potwornie sztucznie, błyszczą się i świecą jak psu... jak plastikowe laleczki. Twarze są potworne, oczy martwe, a super-hiper mimika wygląda wręcz przerażająco – jakbyście nagle znaleźli się w sklepie z manekinami, które zaczynają ożywać. Publika jest rozpikselowana i rozmyta jakimś kretyńskim filtrem, a masa aplikowanych bez ładu i składu efektów raczej przeszkadza, niż pomaga w odczytaniu sytuacji na boisku. Animacja graczy też nie wygląda lepiej, niż na PS2, a zwolnienia podczas replayów są już po prostu niezrozumiałe. W sumie jednak nie jest to w stanie przeszkodzić w zabawie, bo i tak kamera umieszczona jest bardzo wysoko i pokazuje spory wycinek boiska.

Sama rozgrywka opiera się o zasady z FIFA 06, ale nie do końca – roi się bowiem od przedziwnych błędów fizyki i niedoróbek, których zwyczajnie nie było w FIFA 06. Jest także, o dziwo, znacznie trudniejsza, bo obrońcy cudacznie przyciągają do siebie piłkę. Większy jest także element nieprzewidywalności. Gra się przez to przeciętnie i bez błysku.

Summa Summarum, EA Sports tym razem zawiodło. Wprawdzie widać pewien postęp graficzny w stosunku do obecnej generacji konsol, ale wycięcie bodaj osiemdziesięciu procent właściwej gry, to jakiś ponury żart. Owszem, w nową Fifę można pograć w multiplayerze zarówno na jednym ekranie, jak i przez Live! (EA dalej zmusza graczy, by grać przez ich lobby postawione ładnych kilka lat temu), bo innej propozycji z gatunku gier piłkarskich na razie nie ma. Gulash ■■

Xbox 360 — Poczekajcie na FIFA 07...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.easports.com

6.0

CO DALEJ W 2006 ROKU?

PIERWSZY KWARTAŁ

RIDGE RACER 6	Namco
FULL AUTO	Sega
FRAME CITY KILLER	Namco
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	Bethesda
TOP SPIN 2	2K Games
TEST DRIVE UNLIMITED	Atari
BURNOUT REVENGE	EA
KILLING DAY	Ubisoft
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT	EA
THE GODFATHER	EA
THE OUTFIT	THQ
TOMB RAIDER LEGEND	Eidos
SAINT'S ROW	THQ
CHROMEHOUNDS	Sega
TIMESHIFT	Atari
PREY	2K Games

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Ubisoft szykuje nextgenowego Ghost Recona na wiosnę. Gra na najnowszych screenshotach wygląda wprawdzie nieco gorzej niż na tych prezentowanych przy pierwszych zapowiedziach, ale i tak pod względem graficznym odwzorowanie walk w mieście robi znakomite wrażenie. Z pewnością będzie to jedna z najważniejszych gier wiosny dla Xbox Live.

FOOTBALL MANAGER 2006	Sega
FIGHT NIGHT ROUND 3	EA

RESZTA ROKU

BROTHERS IN ARMS 3	Ubisoft
SUPERMAN RETURNS	EA
VOODOO NIGHTS	Mindware
ALONE IN THE DARK	Atari
WOLFENSTEIN	Activision
CAPTAIN BLOOD	Playlogic
DOGTAG	D-Jester
TRACER	Gaia Ind.
CRACKDOWN	Microsoft
DYNASTY WARRIORS 5 SPECIAL	Koei
DEAD RISING	Capcom
FEAR & RESPECT	Midway

DIRTY HARRY	Empire
THE DARKNESS	Majesco
JADE EMPIRE 2	Midway
DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL 2	Tecmo
SONIC THE HEDGEHOG	Sega
HOUSE OF THE DEAD 4	Sega
AFTERBURNER	Sega
VIRTUA TENNIS 3	Sega
VIRTUA FIGHTER 5	Sega
DARK SECTOR	Epic
PRO EVOLUTION SOCCER 6	Konami
FINAL FANTASY XI	Square
STRANGEHOLD	Midway
UNREAL TOURNEMANT 2007	Midway
DEMONIK	Majesco
SCARFACE	Vivendi
PIRATES OF THE CARIBBEAN 2	BuenaVista

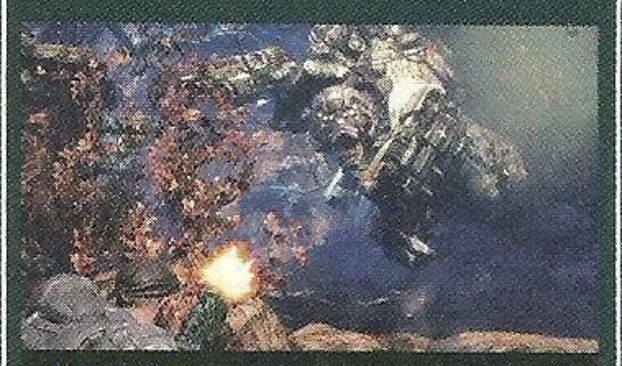
N3: NINETY NINE NIGHTS

Microsoft doskonale zdaje sobie sprawę z popularności japońskich slasherów – stworzona przez Koreańczyków z Phantagram, a nadzorowana przez samego Mizuguchiego-sana rzeźnia jest tego świetnym przykładem. Tysiące pięknie wymodelowanych postaci i jeden samotny, ale za to mistrzowsko władający orężem wojownik. Będzie się działo...

SOULCALIBUR 4	Namco
SPLINTER CELL 4	Ubisoft
SHADOWCLAN	Tiger Hill
OMIKRON KARMA	QuanticD
SPIDER-MAN 3	Activision
INDIANA JONES	Lucasarts
N3: NINETY NINE NIGHTS	Microsoft
HALO 3	Microsoft
NINJA GAIDEN 2	Tecmo
KING OF FIGHTERS: MAX IMPACT 3	SNK
2 DAYS TO VEGAS	SM
BLUE DRAGON	Microsoft
MASS EFFECT	Microsoft
RUMBLE ROSES XX	Konami
SHADOWRUN	Microsoft
DEAD OR ALIVE: CODE CRONUS	Tecmo
FORZA MOTORSPORT 2	Microsoft

LOST ODYSSEY

Microsoft zakontraktował ekipę Mistwalker – na czele której stoi ojciec Final Fantasy Hironobu Sakaguchi – na razie na dwie gry. Bohater gry o imieniu Kaim za swe niegodne czyny został skazany na 1000 lat życia, a my będziemy mogli obserwować rozpacz Kaima, gdy jego kolejne rodziny będą się starzeć i obracać w nicość. Szykuje się smutny, pełen żalu erpeg.



GEARS OF WAR

Ludzkość walczy o przetrwanie z przerażającą rasą Locust. Kapitalny design postaci i otoczenia to najmocniejsze atuty tego klimatycznego shootera tpp, w którym największy nacisk zostanie położony na zabawę zespołową. Jeśli gracz nie będzie miał możliwości gry w sieci, odpowiednio dopasione AI zajmie się resztą członków oddziału. Smakowite.

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE

DEAD OR ALIVE 4

Itagaki-san znany jest przede wszystkim jako twórca doskonałych gier (DOA, Ninja Gaiden, DOA Xtreme Beach Volleyball), ale także jako ekscentryczny i napuszony developer. Będąc przekonanym o własnej doskonałości i perfekcji swoich gier przy każdej możliwej okazji dokłada konkurencji. A zatem – czekamy na najnowszą grę mistrza z gościnnym udziałem Spartana, czyli jednego z braci/sióstr samego Master Chiefa. I mamy nadzieję, że DOA4 faktycznie urwie nam łeb... A jak nie, to Itagaki wyjdzie na lansera z wielką gębą.

RESIDENT EVIL 5

Od czasu prezentacji pierwszego trailera Capcom skąpi informacji – nie wiadomo kto, gdzie, jak, kiedy i po co. Nie wiadomo jaki będzie system gry – czy będzie oparty na genialnym Resi 4, czy też skoczy na przykład w tryb fpp (oby nie...). Wiadomo natomiast, że będzie dominował klimat zaszczucia, 60 klatek animacji na sekundę (czyli dwa razy płynniej niż w RE4), a dwa kluczowe słowa definujące grę to ciepło i zimno. Brzmi to wszystko niezwykle interesująco i jak zwykle czekamy na więcej soczystych szczegółów.

TOO HUMAN

Czy gra, która pierwotnie miała ukazać się jeszcze na Nintendo 64 może okazać się killerem, jakim chcielibyśmy ją widzieć? Tego jeszcze nie wiemy, wiemy natomiast, że pełne cyberpunokwych i futurystycznych inspiracji wizualia działają nam namiętnie na wyobraźnię. Machiny wojenne prastarych cywilizacji, które musi powstrzymać cybernetyczny bóg Baldur, na screenshotach prezentują się po prostu niezwykle i z całych sił trzymamy kciuki za ten projekt. Gra ma być gotowa na Gwiazdkę 2006.

recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W STYCZNIU

BANAN
Długo zastanawialiśmy się, co z nim jest nie tak. Dopiero recenzja Condemned rzuciła nieco światła na jego skomplikowaną osobowość. Wiecie, jak komuś podoba się Manhunt i Condemned, to, jest on po prostu... Normalnym graczem.

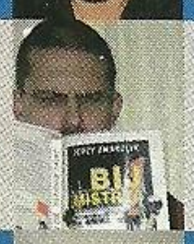
BLIZZARD BEAST
Po długich latach ponownie spotkał się z dawną miłością – Joanna Dark wróciła do niego odmłodzona i upiększona. Współczesna medycyna potrafi zdziałać cuda. Na tę okazję Blizz przekopał też Starą Szafę w poszukiwaniu jakichś trendy ciuchów.

KAXI
O matko!, wreszcie pojawiła się gra wyłącznie na GameCube'a – i to od razu bardzo dobra – Fire Emblem wciągnął Kaxiego bez reszty. A poza tym, to w ogóle był dobry miesiąc dla Ninny – na NDS pojawiły się dwie bardzo fajne gry z Marianem.

MATT
Opętany przez Microsoft Matt rzucił się na gry dla Xboxa 360 i nie chciał się nimi z nikim dzielić. Blizz tak długo groził i prosił (w tej kolejności), aż w końcu odebrał mu Perfect Dark Zero. Ale Matt i tak znalazł sobie sporo fajnych gier...

MARCELLUS
Tuż przed zamknięciem numeru wyglądał jak squatterzy z Condemned. Niestety, nie było to wyłącznie następstwem grania Live w PGR3 – we wzniosłym celu stworzenia nowego N+ zrezygnował z tak nieistotnych rzeczy jak sen czy kąpiel.

MIELU
Podobno zaczął już sobie kompletować ubiór amerykańskiego piechociarza z czasów II wojny światowej... Wpływ gier nowej generacji (a konkretnie Call of Duty 2) na młodą psychikę został tym samym bezsprzecznie udowodniony. I fajnie!



GRABARZ
Testował na sobie i swych znajomych rewelacyjny wynalazek o nazwie Gametrak. Efekt? Wszyscy w redakcji grzecznie schodzą mu z drogi, bo gra Dark Wind, którą na nim sprawdzał, jest mordobiciem fpp...

GULASH
Rare długo kazało mu czekać na Kameo, a że do najcierpliwszych Nasz Ukochany Wódz i Słońce Konsol nie należy (with all due respect...), więc z marsową miną zasiadał do gry. Ale kolorystyka i klimat gry szybko rozpogodziły jego Szanowne Oblicze.

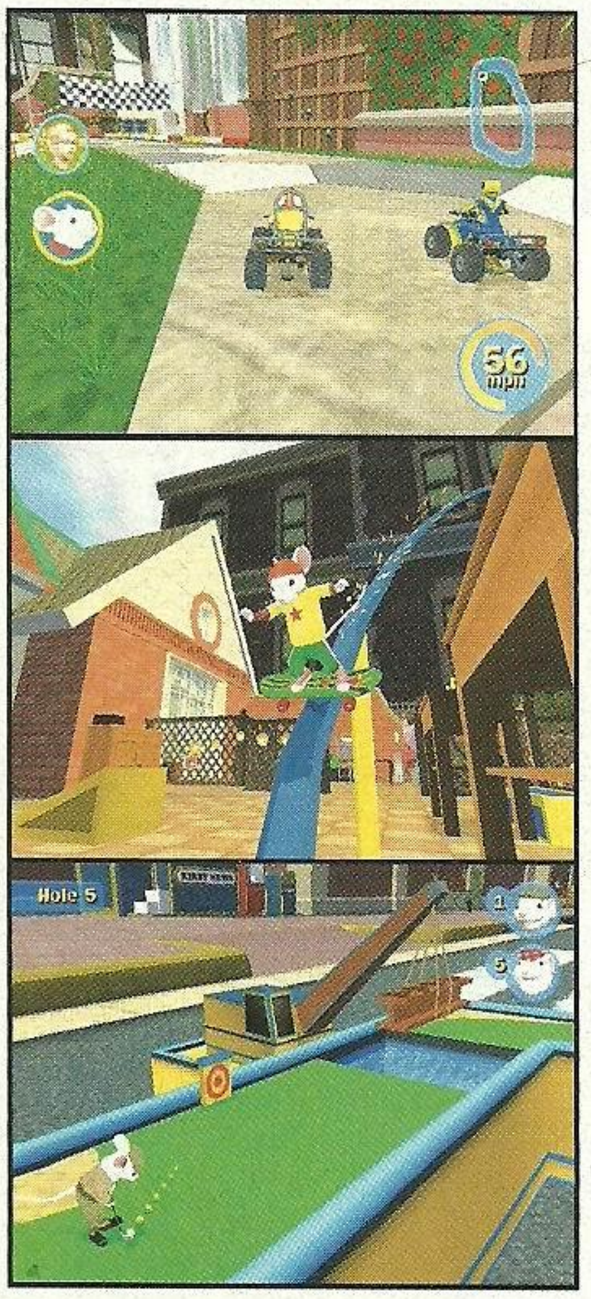
QOORA
Nie poddaje się zmiennym trendom i modom, więc premierę nowej konsoli Microsoftu przyjął z pewną taką... Obojętnością. Korniki mu się marzą, malkontentowi jednemu, jeszcze będzie prosił o możliwość recenzowania gier na X360! A figa!

A TAKŻE: FLIK oraz OSKAR

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrac.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



Dobre: Dubbing i muzyka, niski poziom trudności, w miarę otwarty świat no i fajny bohater.
Złe: Tekstury mogły być lepsze, ale czepiam się na siłę.
Brzydkie: Spójrzcie na pyszczek tego gościa z prawej. Czy coś tu może być brzydkie?

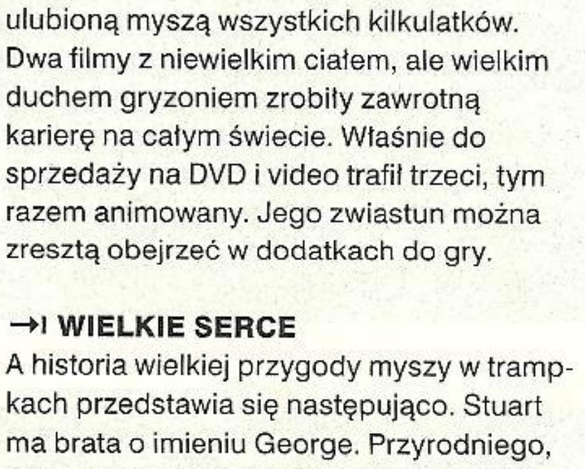
STUART LITTLE 3
WIELKA PRZYGODA W ŚWIECIE FOTOGRAFII

JAK TO MYSZ Z KOTEM GADAŁA PO POLSKU...

Kategoria rodzinnej rozrywki wydaje się najatrakcyjniejsza dla lokalizacji gier przez rodzimych dystrybutorów. Niedawno pojawił się bardzo fajnie przygotowany Kubuś Puchatek, miesiąc temu perfekcyjnie przełożony na polski Harry Potter, a teraz możemy sprawdzić jak poradziło sobie Sony ze Stuartem Malutkim; ulubioną myszą wszystkich kilkulatków. Dwa filmy z niewielkim ciałem, ale wielkim duchem gryzoniem zrobiły zawrotną karierę na całym świecie. Właśnie do sprzedaży na DVD i video trafił trzeci, tym razem animowany. Jego zwiastun można zresztą obejrzeć w dodatkach do gry.

→I WIELKIE SERCE

A historia wielkiej przygody myszy w trampkach przedstawia się następująco. Stuart ma brata o imieniu George. Przyrodniego, brata – człowieka, bo w pierwszej części filmu państwo Litte zabrali małą mysz z sierocińca... No tak. Macie mnie. Oglądałem ten film. I podobał mi się, nie przeczę. W każdym razie: mysz niechcący odpala swój samolot, traci panowanie nad sterami i powoduje straszliwą katastrofę – album ze zdjęciami George'a, który przygotowywał fotki do szkoły na jakieś zaliczenie, ląduje w akwarium. Choć chłopiec nie roni łez i rezolutnie stwierdza, że nic się nie stało, dzielny myszak oferuje swą pomoc – sam pstryknie jeszcze raz zdjęcia dla brata. Brawo, tak trzeba postępować w życiu. A samo zadanie, choć wydaje się banalnie proste, wcale takim nie jest.



Jak pamiętacie (albo nie, khem...) z filmów, Stuart polubił się w końcu z białym, tłustym kocurem Śnieżkiem, który na początku służy mu za przewodnika po świecie gry. Uczymy się zatem robić zdjęcia, korzystać z radaru pokazującego kolejny obiekt do sfotografowania, poruszać. Gra zaprojektowana jest w modnym ostatnio stylu otwartego świata. W przeciwieństwie jednak do takiego Grand Theft Auto, świat zamieszkiwany przez myszy, ptaki i koty jest ładny, radosny, kolorowy i atrakcyjny. Stuart wałęsa się zatem po wielkim ogrodzie wyszukując obiekty do sfotografowania, lub też śmiga na swojej deskorolce.

Zanim jednak nasz bohater zrobi zdjęcie, będzie musiał wziąć udział w mini-grze, a co więcej – wygrać ją. Jest ich wiele i są odpowiednio zróżnicowane: triki na skateboardzie, wyścigi małymi samochodzikami, platformówka, czy choćby świetnie zrealizowany mini-golf są fajne, zabawne, a co najważniejsze – łatwe. Autorzy starali się skonstruować zabawę tak, by oszczędzić frustracji najmłodszym graczom, u których, jak wiadomo, frustracja prowadzi do zniechęcenia, a w konsekwencji odłożenia joypada, wyłączenia konsoli i powrotu do zabawy w piratów bądź sklep. I trzeba przyznać, że im się to udało. Oczywiście są pewne wymagania – na przykład by przejść do kolejnej z pięciu dostępnych sporych plansz, Stu musi cyknąć kilka zdjęć na danym obszarze. Baterie w aparacie wyładowują się, trzeba więc zbierać kolorowe kule z energią. Takie oto wyzwania czekają na młodego gracza.

→I „UKOCHANY MIKOŁAJU..."

Wspomniałem na początku, że gra jest w pełni zlokalizowana, co oznacza, że wszyscy bohaterowie mówią po polsku. To olbrzymi plus i praktycznie tylko dzięki temu jest sens wydawać tę pozycję na nasz rynek. Aktorzy spisali się na medal i choć, jak się z pewnością domyślacie, ich kwestie nie należą do specjalnie skomplikowanych, nie odwalili maniany. Najbardziej przypadł mi do gustu gadający kot, hehe. Grafika jest prosta, ale kolorowa i atrakcyjna dla maluchów. Postacie są ładnie animowane, otoczenie w miarę szczegółowe. Muzyka jest świetna, kojąca, wpada w ucho. Słowem – dobra rzecz.

Stuart Little 3: Wielka Przygoda w Świecie Fotografii to bardzo fajna propozycja świąteczna dla spóźnionych mikołajów. Zlokalizowaną na nasz rynek grę wydano w atrakcyjnej cenie, a dodatkowo do gry dodawany jest jednorazowy aparat fotograficzny. Jeśli szukacie jakiegoś prezentu dla maluchów – oto jedna z opcji.

Gulash ■ ■

PlayStation 2 — Fajna gierka dla maluchów. I po polsku!

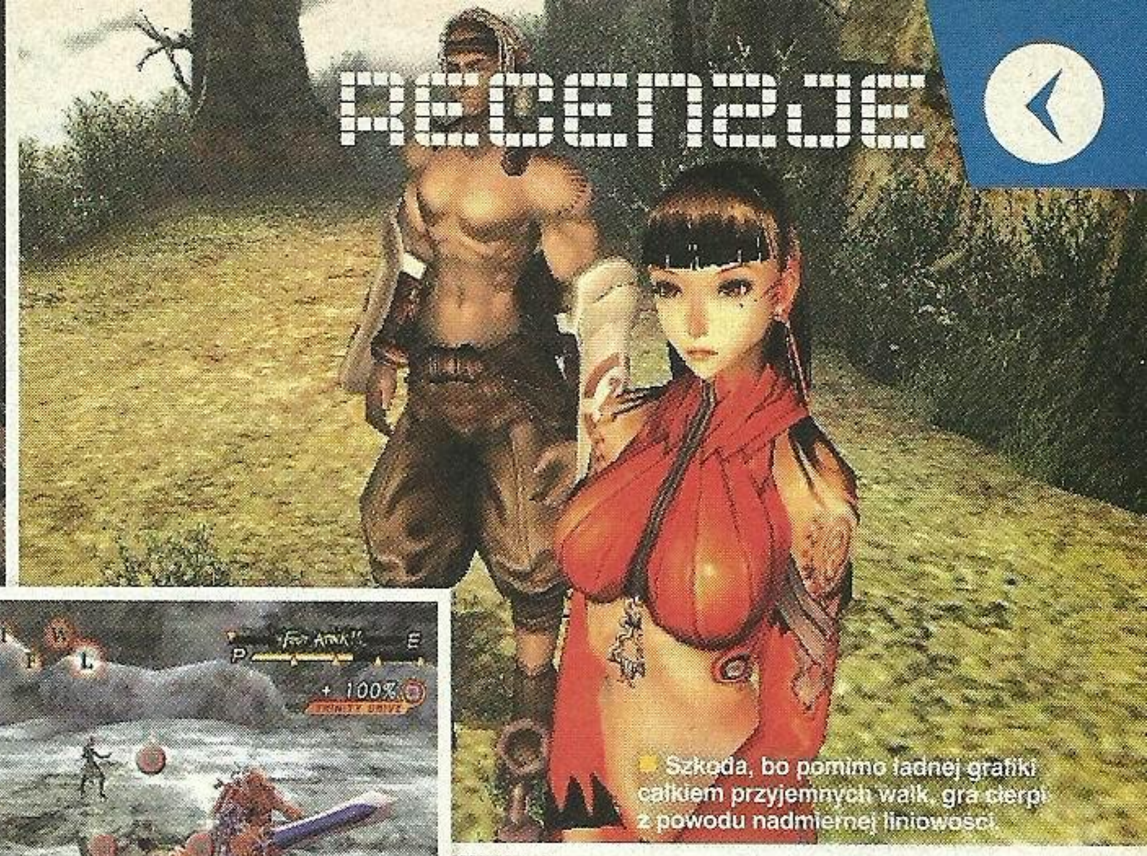
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Magenta
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

8.0

http://www.playstation.pl/gry.php?id=48

- **Dobre:** Rozbudowany i ciekawy system walki.
- **Złe:** Bezczelna, archaiczna liniowość. Przez większość rozgrywki.
- **Brzydkie:** Wymarłe miasta, pustawe lokacje.



Szkoda, bo pomimo ładnej grafiki całkiem przyjemnych walk, gra cierpi z powodu nadmiernej liniowości.

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD

CZY ZDARZYŁO WAM SIĘ KIEDYŚ POMYLIĆ PŁEĆ WASZEGO BOHATERA?

Bo mnie spotkało to po raz pierwszy. Jasne, że w dobie metroseksualnych bohaterów japońskich RPG takie ustalenia nie są łatwe. Mimo to, główna postać gry **Magna Carta: Tears of Blood** – Calintz – bije wszystkich na głowę. Przez kilka pierwszych chwil, przekonany byłem, że to niezła laska... Dopóki Calintz się nie odezwał. Z błędu wyprowadził mnie zresztą nie tylko męski głos, ale także pojawianie się Eonis, czarodziejki o słusznym zapasie tlenu w płucach. Ujawnienie tak dużej dysproporcji w budowie fizycznej, doprowadziło do jedynego, słusznego wniosku: Calintz to jednak facet. Zostawiając jednak na boku dywagacje o mojej małej spostrzegawczości, warto powiedzieć, że zarówno hojnie wyposażona koleżanka, jak i nasz metroseksualista należą do grupy najemników zwanych Tears of Blood. Jak łatwo wydedukować, ich zadaniem (jak i kilku innych pomagierów) będzie ratowanie świata.

Efekty graficzne towarzyszące odpalaniu czarów wyglądają naprawdę fachowo.

→I DOBRA FABUŁA

Często decyduje o sukcesie, szczególnie w wypadku RPG. Niestety Magna Carta nie ma się czym w tej kwestii pochwalić. Calintz, na ten przykład, jest raczej schematycznym bohaterem. Pomijając jego problemy z niedoborem testosteronu, raczej nikt nie będzie się z nim utożsamiał. Podobnie jest z resztą postaci, które niczym w kiepskiej tragedii, są papierowe i zwyczajnie brak im choć odrobiny psychologicznej głębi. Najbardziej widać to podczas filmików. Po godzinie można łatwo przewidzieć, co kto powie.

Również fabuła w ogólnych zarysach nie wychodzi poza utarte schematy. Wojna dwóch ras, traumatyczna przeszłość bohatera, to wszystko mieści się w konwencji japońskiego erpega. Niestety Magna cierpi na inną, równie klasyczną przypadłość, jaką jest liniowość fabuły. I to bardzo słabo zamaskowaną. Jeśli graczowi zamarzy się zboczyć z wyznaczonej ścieżki choć na milimetr, wesoła drużyna poinformuje go, że to na przykład nie po drodze. Aby odwrócić uwagę od braku swobody, autorzy starali się umieścić kilka subquestów i mini gierek. Jednak tylko jedna z tych małych odskoczni zasługuje na wspomnienie. Polega ona na budowaniu zaufania towarzyszy do Calintza. Służy do tego wskaźnik sympatii, symbolizowany przez dwa serduszka przy wizerunku każdej postaci. Odzwierciedlają one jak bardzo główny bohater jest przez nie lubiany – im bardziej zapełnione serca, tym lepiej druhowie sprawiają się w boju. Wskaźnik możemy podwyższać, udzielając właściwych odpowiedzi przy okazji rozmów, lub poprzez dawanie prezentów. Należy jednak uważać, bo dostając plusa u jednej osoby, możemy załapać minusa u innej. Podobnie ma się rzecz z prezentami. Jeśli podarujesz wazon z obnażonymi paniami którejś ze swoich czarodziejek, to raczej nie licz, że pozna się na dowcipie.

→I WALKA HARTUJE UMYSŁ

I jest bez wątpienia najlepiej dopracowanym elementem gry. Co ciekawe, nie uświadczymy tu żadnych tur. To, co możemy w danej chwili zrobić, zależy od naładowania specjalnego paska. Jego zawartość po każdym wykonanym ataku spada, po czym powoli wzrasta. To, jak szybko pasek będzie się zapełniał, zależy od wielu czynników. Czy udało nam się zaskoczyć wroga, czy mamy przewagę liczebną, lub też od wspomnianego wcześniej zaufania.

W trakcie potyczek każda z postaci posługuje się przypisanym jej stylem, który składa się z szeregu technik. Na początku mamy dostęp do kilku najsłabszych combosów, ale z czasem przybywa zarówno technik, jak i stylów. Wykonanie danego ataku egzekwujemy wciskając w odpowiednim czasie wyznaczoną kombinację przycisków (patrz ramka). Cała trudność polega na tym, że poszczególne techniki potrzebują odpowiedniej (zgromadzonej w powietrzu) energii chi. W każdej lokacji natrafiamy na inny układ owej energii i albo go zmieniamy (służą do tego specjalne latarnie), albo dobieramy odpowiednie techniki. Zazwyczaj pozostaje nam drugie rozwiązanie, bo nie zawsze możemy przywołać pożądaną przez nas energię. Wymaga to ciągłego dostosowywania taktyki do panujących warunków. Całkiem przyjemny patent, szczególnie jeśli ktoś lubi wysilać mózgownicę.

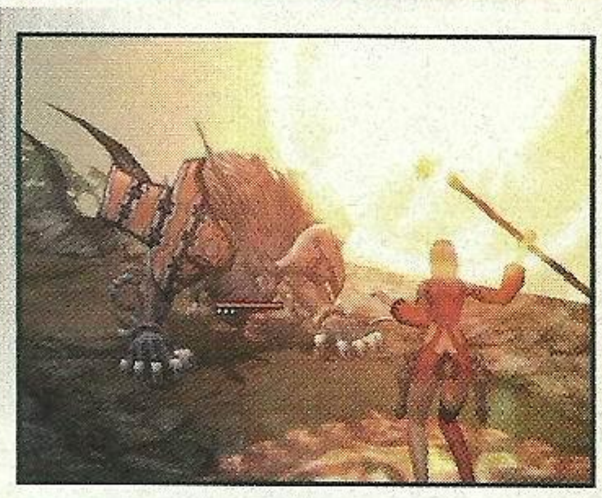
→I TECHNICZNIE RZECZ BIORĄC

Magna Carta nie odstaje od większości japońskich erpegów. Melodyjki towarzyszące eksploracji są, cóż... takie, że równie dobrze mogłoby ich nie być. By napisać powyższe zdanie, musiałem odpalić grę jeszcze raz – specjalnie, by posłuchać muzyki. Sumując: strona dźwiękowa nie przeszkadza, ale klimatu również nie buduje.

Ładnie prezentują się wykonane z dużym pietyzmem postacie bohaterów i wrogów. Wystarczy przyjrzeć się odwzorowaniu budowy mięśni, tudzież innych atrybutów (Eonis), by stwierdzić, że autorzy się postarali. Równie efektownie i soczyście wyglądają czary, ale świat gry to już rzecz sporna. Niektóre miejsca są naprawdę klimatyczne, jak choćby usiane drzewami polanki, czy pustynia, gdzie co chwila oślepia nas bezlitosne słońce. Zdarza się jednak, że od niektórych miejscówek wieje pustką i martwotą. Do tego gra cierpi na chroniczny brak otwartych przestrzeni i po kilku godzinach mamy wrażenie, że poruszamy się w systemie rowów czy okopów. Jeśli byłbym wredny i miałbym się do czegoś jeszcze przyczepić, to byłyby to z pewnością miasta. Są tak spokojne i wyludnione, jakby właśnie przeszła przez nie epidemia dżumy.

Ocena końcowa jest jak zawsze krzywą wypadkową, na którą w tej sytuacji składa się dobrze rozbudowany system walki, liniowa fabuła i nie najgorsza grafika. Kogo więc może zadowolić Magna Carta? Tych, którzy docenią unikatowy system walki (z lekkim przechyłem ku mordobitkom) i odpuszczą sobie fabułę. Bo jak dla mnie, to w pewnym sensie zmarnowany potencjał.

Flik ■ ■



WALCZ SZYBKO

Grającemu w Magna Carta nie wystarczy przeciętna ilość szarych komórek. Potrzebne będą również sprawne palce. Ataki wyprowadzamy tu wklepując kombinację kółka i krzyżyka, a co najważniejsze, musimy zrobić to w odpowiednim czasie. Jeśli spóźnimy się choć sekundę, tracimy szansę. Perfect timing jest za to nagradzany nabijaniem specjalnego licznika i Trinity Drive, który umożliwia odpalenie silniejszego combosa. Fajny patent, który wprowadza dynamikę do rozgrywki i rozbudowuje już i tak skomplikowany system walki.

PlayStation 2

Niezły system walki i średnia fabuła – szkoda.

- **Wydawca:** Atlus
- **Producent:** SoftMax
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://www.atlus.com/magna_carta/

MAGSEC 9mm

PERFECT DARK ZERO™

neo+

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

THQ | PS2, Xbox, GCN, PC

Iniemamocni uderzyli z takim impetem do kin i na DVD, że grzechem byłoby nie doić tak cudownej licencji. Druga gra wykorzystująca bohaterów skądinąd świetnego filmu, to odarta już praktycznie ze wszelkich aspektów przygodowych chodzona bijatyka. Miasto zostało zaatakowane przez straszliwego Górnika – są podkopy, tłumy robotów i wielkie maszyny pustoszące spokojną metropolię. Do walki stają silny jak tur Pan Iniemamocny i jego wieloletni przyjaciel Mrożon, którego supermoc polega na, tak tak, zamrażaniu. Podczas kilkunastu poziomów zdrowej naparzanki dwaj przyjaciele zwiedzą miasto, kopalnie Górnika, jego tajną bazę, aż wreszcie siedzibę okrutnika. Piszę „dwaj przyjaciele", ponieważ przez cały czas gramy dwoma herosami – niezależnie od tego, czy do zabawy zasiądą dwie osoby, czy jedna. W tym ostatnim wypadku gracz zmuszony będzie do częstych zmian między bohaterami, ponieważ niektóre sytuacje wymagają wykorzystania mrożenia, bądź supersiły. Ba, jest nawet prosty system komend dla drugiej postaci – można jej nakazać trzymanie się na uboczu, bądź agresywne atakowanie przeciwników. Jeśli pojawiają się jakieś zagadki, to w dziewięćdziesięciu procentach polegają na przełączeniu jakiejś wajchy. Druga osoba może dołączyć się i wyłączyć w dowolnym momencie.

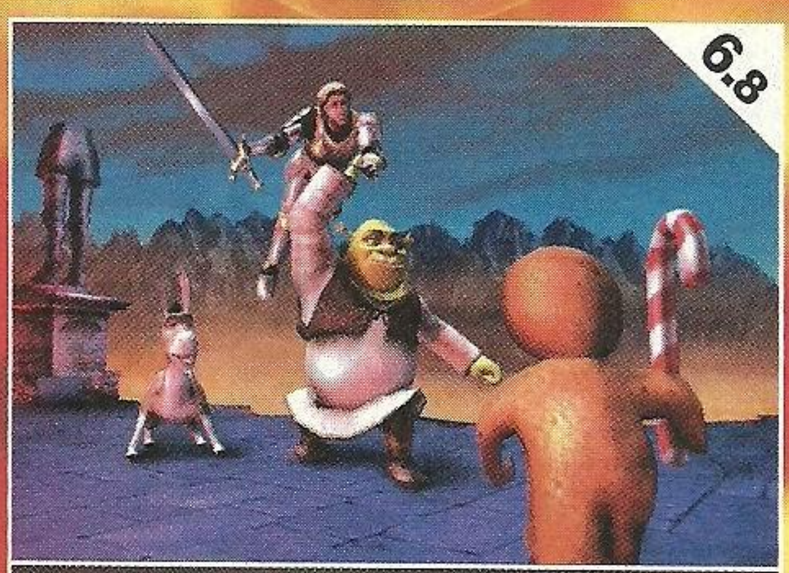
Choć na początku jest łatwo i przyjemnie, gra robi się trudna, a robotów Górnika dziesiątki, jeśli nie setki. Gigantyczne maszyny kroczące, wieże strzelające w bohaterów, czy wreszcie kolczaste potworki wymuszają współpracę. Gra jest ładna, choć mało kolorowa, dobrze przemyślana i nieźle wykonana pod względem technicznym. Jej wadą jest oczywiście cena – takie pozycje powinny być dostępne za, umówmy się raz na zawsze, pięć dych. ■ ■ **Gulash**

CHICKEN LITTLE

Buena Vista Games | PS2, Xbox, GCN, PC

Nowy film Disneya święci triumfy w kinach, pojawia się też naturalnie gra na licencji. W dużym skrócie nikczemny gabarytami Kurczak wraz z grupą przyjaciół po licznych perypetiach powstrzymuje inwazję obcych. W grze znajduje się masa scen pobranych z filmu i kilkuletni fani powinni być zachwyceni, choć minusem okaże się brak polskiego dubbingu, a zabawa miejscami może okazać się dla nich za trudna i trzeba będzie im pomagać.

Ładną i radosną pozycję opracowała znana fanom platformówek ekipa Avalanche, której trzy części Taka to po prostu porządne gry. Nie inaczej jest i tym razem – Kurczak Mały znajduje się na tej stronie w zacnym (oprócz Zathury, naturalnie) towarzystwie dobrych gier dla najmłodszych. Chicken Little to w przeważającej części zabawy kolorowa i radosna platformówka, rozbudowywana w miarę progresu o nowe zabawki i gadżety dla bohatera – na przykład wykonany z syfonu jetpack. Zresztą innych niż skakanie po platformach zajęć jest więcej; choćby zabawna gierka sportowa stylizowana na muzyczną, lub też poziom, w którym Kurak śmiga po miasteczku samochodzikiem. Do tego kilka wspomnianych mini-gierek, w tym świetny shooter kosmiczny i ujarzmianie mecha. Atrakcji jest sporo i praktycznie nie ma szans na to, by szybko się znudzić. Fajna gra. ■ ■ **Gulash**



SHREK SUPERSLAM

Activision | PS2, Xbox, GCN, PC

Shrek 3 już się renderuje w studiach Dreamworks, tymczasem Activision postanowiło zaserwować kolejną pozycję opartą na licencji drugiej części filmu. Jako party-game w klimacie Super Smash Bros, Shrek Superslam broni się wyśmienicie. W radosnej bijatyce może uczestniczyć jednocześnie do czterech graczy, jest dwadzieścia postaci z kolorowego i bogatego uniwersum Shreka oraz bardzo prosty system walki, polegający głównie na radosnym mashowaniu przycisków. Ciosy specjalne, przedmioty do rzucania, interaktywne i wielopoziomowe areny oparte oczywiście na planach filmowych – grze nie brakuje dosłownie niczego. Wszystko zaserwowano z charakterystycznym dla tej serii humorem. Inna sprawa, że bez polskiego tłumaczenia sporo dowcipów pozostanie niezrozumianych, a szkoda, bo gra przecież przeznaczona jest do zabawy w gronie familijnym. Śliczna, niezwykle kolorowa grafika i doskonały dźwięk uzupełniają obraz tytułu.

Autorzy nie poprzestali tylko na kopiowaniu i dorzucili sporą liczbę solidnych i zabawnych mini-gier, znacznie podnoszących wartość tego produktu. To świetna gra dla kilkuletnich fanów Shrekowej bandy, a także dla ich opiekunów mających ochotę włączyć się do wspólnej zabawy – reszta nie ma tu czego szukać. ■ ■ **Gulash**

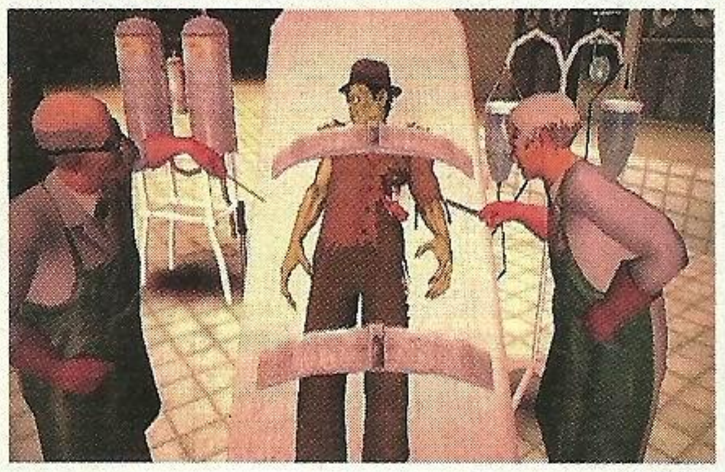
ZATHURA

2K Games | PS2, Xbox

Kolejna gra na licencji filmowej. Cóż to, nie kojarzycie filmu? A fakt, na ekrany naszych kin wejdzie dopiero pod koniec stycznia. Ale nieważne – ważne, że gra jest prostą przygodówą z elementami strzelania i skakania po platformach. I jest grą dla dzieci.

Tytułowa Zathura to gra planszowa, którą znajduje w piwnicy domu młodszy z dwójki braci będących głównymi bohaterami gry. Gra ma podobne magiczne właściwości co planszówka z filmu *Jumanji* (zresztą film *Zathura* jest oparty na książce tego samego autora, co *Jumanji* – Chrisa Van Alsburga) – po wykonaniu ruchu wyjeżdża karteczka z opisem zdarzenia, a chwilę potem wszystko spełnia się co do joty. W ten sposób chłopcy trafiają w kosmos (bo Zathura to gra o kosmicznych przygodach) i od teraz starają się wrócić do domu. Zwiedzą różne planety, pokonają dziwacznych przeciwników i zanim się obejrzycie (to znaczy mniej więcej w czasie, jaki zajęłyby dwie projekcje filmu *Zathura*) odstawicie chłopaczków na Ziemię.

Gra jest więc nie tylko krótka, ale też łatwa i przeciętna w każdym niemal aspekcie – nieskończona ilość żyć, łatwi przeciwnicy, proste zagadki, słaba grafika i głupia kamera (ale, o dziwo – niezła muzyka i dubbing) oraz wysoka cena sprawiają, że lepiej sobie Zathurę odpuścić. **Marcellus** ■ ■



- **Dobre:** Kawałki nagrane na potrzeby gry.
- **Złe:** Rozgrywka nie wymaga wysiłku i wykorzystania umiejętności Stubbsa
- **Brzydkie:** Rysunki pomiędzy poziomami, model Stubbsa

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

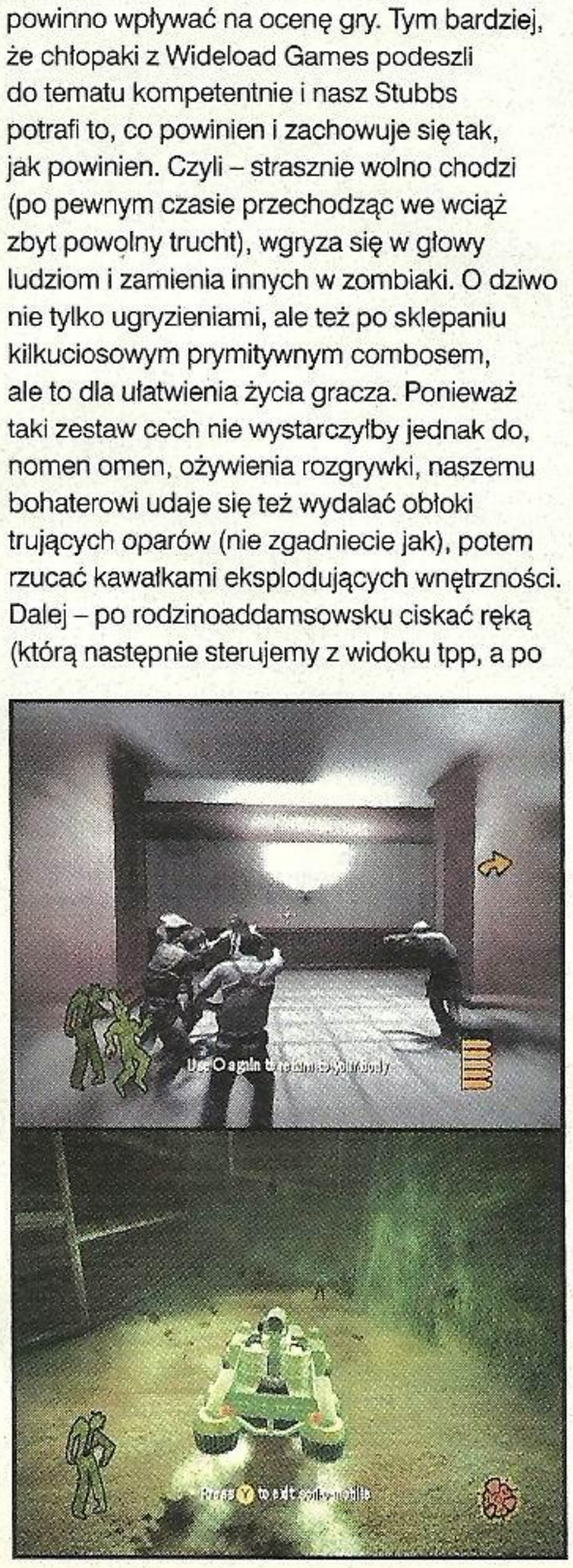
GŁÓWNY BOHATER TO ZOMBIAK. ZJADA MÓZGI. POTRAFI RZUCAĆ RĘKĄ

Nie mówi. Nosi kapelusz. Ma dziurę w boku. Potrafi tańczyć. I jest robot wyglądający jakby kopulował z samochodem. Strasznie śmieszne, nie? Nie.

→| POMYSŁ TO NIE WSZYSTKO

Sam pomysł zrobienia gry o zombiaku z punktu widzenia zombiaka (a raczej z punktu widzenia za zombiakiem) jest dobry. W końcu dziesiątki recenzentów na całym świecie mogą napisać wstępy o tym, że nadszedł czas kiedy zemścimy się na tych wszystkich wstrętnych ludziach i sprawdzimy jak to jest kierować gościem, który gnije. Prawdę mówiąc ja sam miałem na to ochotę. Ale trochę inaczej to sobie wyobrażałem.

Jednak samo odrębne wyobrażenie nie powinno wpływać na ocenę gry. Tym bardziej, że chłopaki z Wideload Games podeszli do tematu kompetentnie i nasz Stubbs potrafi to, co powinien i zachowuje się tak, jak powinien. Czyli – strasznie wolno chodzi (po pewnym czasie przechodząc we wciąż zbyt powolny trucht), wgryza się w głowy ludziom i zamienia innych w zombiaki. O dziwo nie tylko ugryzieniami, ale też po sklepaniu kilkuciosowym prymitywnym combosem, ale to dla ułatwienia życia gracza. Ponieważ taki zestaw cech nie wystarczyłby jednak do, nomen omen, ożywienia rozgrywki, naszemu bohaterowi udaje się też wydalać obłoki trujących oparów (nie zgadniecie jak), potem rzucać kawałkami eksplodujących wnętrzności. Dalej – po rodzinoaddamsowsku ciskać ręką (którą następnie sterujemy z widoku tpp, a po wskoczeniu komuś na głowę, przejmujemy nad nim kontrolę), a w końcu także dochodzi opcja turlania głową o potężnej sile wybuchu. Tak, zombiakowi puryści będą niepocieszeni, ale to wszystko ma utrzymać nas przy Stubbsie przez te 12 poziomów rozgrywki.



→| STUBBS KOMUNISTA

Cała akcja rozgrywa się w miasteczku klimatycznie pokrewnym temu z Destroy All Humans. Wiecie – połowa lat pięćdziesiątych ubiegłego stulecia, Ameryka, paranoja na punkcie komunistów i dziwne, futurystyczne jazdy. Jednak nastrój DAH z absurdalnymi zarzutami o sowieckość Crypto bardziej do mnie przemówił, niż często powtarzające się, nieśmieszne teksty i motywy ze Stubbsa. Ja wiem, że strasznie można polewać, jak rzucana ręka na chwilę pokazuje nam faka, że tępy burak z piłą mechaniczną ma śmieszyć, zaś oderwanie ręki opancerzonemu glinie, a następnie okładanie go nią, jest takie, że aż boki zrywać, ale... Może coś nie tak z moim poczuciem humoru. A może po prostu całość jakoś tak ze sobą nie gra.

Największym problemem gry jest jej liniowość i monotonia. Przez większość poziomów jedynie łaziłem gryząc każdego napotkanego cywila, zmieniając go z zombiaka i napierając przed siebie. Mocy specjalnych używałem sporadycznie – raz, że zdrowie Stubbsa odnawia się (jak to w grze na silniku Halo) po pewnym czasie, a dwa, że moje ziombiaki (czy to błąd? czy to samolot? nie – to kombinacja zioma i zombiaka!) w kupie stanowiły całkiem niezłą siłę. I nawet jak nie mogły sobie poradzić z jakąś grupką żołnierzy czy policjantów, wystarczało to, żeby odciągnąć ode mnie ich uwagę. A ja wtedy niespiesznie (bo inaczej się nie da) zachodziłem pacjentów od tyłu i zżerałem im mózgi przy dźwiękach mlaskająco-chlupoczącej mieszanki mózgowo-czaszkowej tryskającej dookoła. W ten prosty sposób przeszedłem większą część gry. Cywilów bezproblemowo łapiemy i wgryzamy się im w głowy, policjanci odgryzają się z pistoletów, czasami przyładowują prądem ze specjalnych łap i wymagają kilku plaskaczy zanim się w nich człowiek wgryzie (o ile sprytnie nie zachodzimy nieszczęśników), a SWAT-owcy z tarczami i pałkami już niemal wymagają koordynacji działań z innymi ziombiakami. A potem są jeszcze wiejskie oddziały samoobrony z dubeltówkami, żołnierze i tak dalej.

→| ZIOMBIAKI

Tu też pojawia się mój ulubiony moment. Zawsze chciałem to napisać: inteligencja naszych sojuszników praktycznie nie istnieje i jest to zdecydowaną zaletą gry. Albo w najgorszym wypadku – krokiem w kierunku realizmu. No nie da się ukryć, że zombiaki w ogóle inteligentne nie są i dysponują, jakby to ujął Qoora, skillsami pozwalającymi im rozłazić się na wszystkie strony, zatykać w korytarzach i od czasu do czasu nie reagować na nasz jedyny sposób komunikowania się na odległość – gwizdnięcie. Z bliska daje się ich popychać w ogólnym kierunku. Na szczęście jak już ktoś w nie strzela albo zwęszą ludzi, atakują ich kupą i sami potrafią wygryźć sobie drogę. Zresztą jeden z poziomów skończyłem bez konieczności angażowania się w planowaną na jego koniec walkę. Na tłum gliniarzy ruszyły dwa moje zombiaki, ja zostałem z tyłu, czekając, żeby cisnąć w całe towarzystwo głowę (pierwszy raz wyglądała na użyteczną), kiedy nagle przeszedłem do następnego poziomu. Nie wiem dlaczego.

→| ZACZEKAM NA POSESSION

Największym atutem gry, nie wykorzystanym jednak w pełni, jest ścieżka dźwiękowa. Muzycznie gra rządzi i wymiata. Jest tu kilka remake'ów bardzo fajnych numerów, ale pojawiają się bardzo sporadycznie. Z kolei na udźwiękowienie składają się głównie okrzyki ludzi – czasem bardziej, a czasem mniej zabawne, ale powtarzające się. Grafika jest w porządku, ale ani animacja postaci, ani ich modele nie wyglądają nadzwyczajnie. Gra już na pudełku chwali się engine'em Halo, ale poza systemem zakładania profili gracza i kierowaniem pojazdami nie powiem, żeby rzuciło mi się to w oczy. A skoro już o pojazdach wspomniałem, to nie ma ich może zbyt wielu, ale są niezłe i każdy gracz z halowym doświadczeniem właśnie tu odnajdzie swoje zabawki. Które gra zresztą bardzo szybko mu zabierze.

W ogóle Stubbs jest słaby. Zombiak mógłby być fajny, ale ten jest wieśniacki. A ja nie chcę grac wieśniakiem-zombiakiem (niebezpiecznie blisko wieśmaka jesteśmy). Nie polubiłem go. Inna sprawa, że czasu zżyć się za bardzo nie miałem, bo całość kończy się po kilku godzinach. Takiej sobie zabawy

Banan ■■

NIEFAJNE...

Gra jest niekonsekwentna, czasami odcina nas od hordy ziombiaków, których sobie wyhodowaliśmy, policjanci czy żołnierze potrafią nagle zdurnieć (a tu taryfa ulgowa dla zombiaków nie działa). Pojawia się wzięty od czapy, polegający na odtwarzaniu ruchów poprzednika pojedynek taneczny z szefem policji, jest starcie z burolem z piłą łańcuchową, walka z czołgiem oraz lewitującym naukowcem. No dobra, te dwa ostatnie wymagaja chociaż jakiejś taktyki.

O tym że Stubbs ma fabułę przekonujemy się na dobre po około połowie gry, ale sprawa nie jest zbyt jasna. Niejednokrotnie nie bardzo wiedziałem co i dlaczego robię, ale zgodnie z grową zasadą „kokodżambo i do przodu" zaliczałem kolejne poziomy pomimo braku zarysowania celów. Co prawda pojawiają się przerywniki pomiędzy levelami, ale w założeniu są bardziej zabawne niż treściwe. To mi się nie podobało. Sterowanie też jest takie sobie. Stubbs skacze niefajnie, skradanie nie przydaje się zbyt często, a przypisanie ataków specjalnych do różnych przycisków z „białym" i „czarnym" na czele, uważam za skrajnie nieintuicyjne.

Xbox | PC

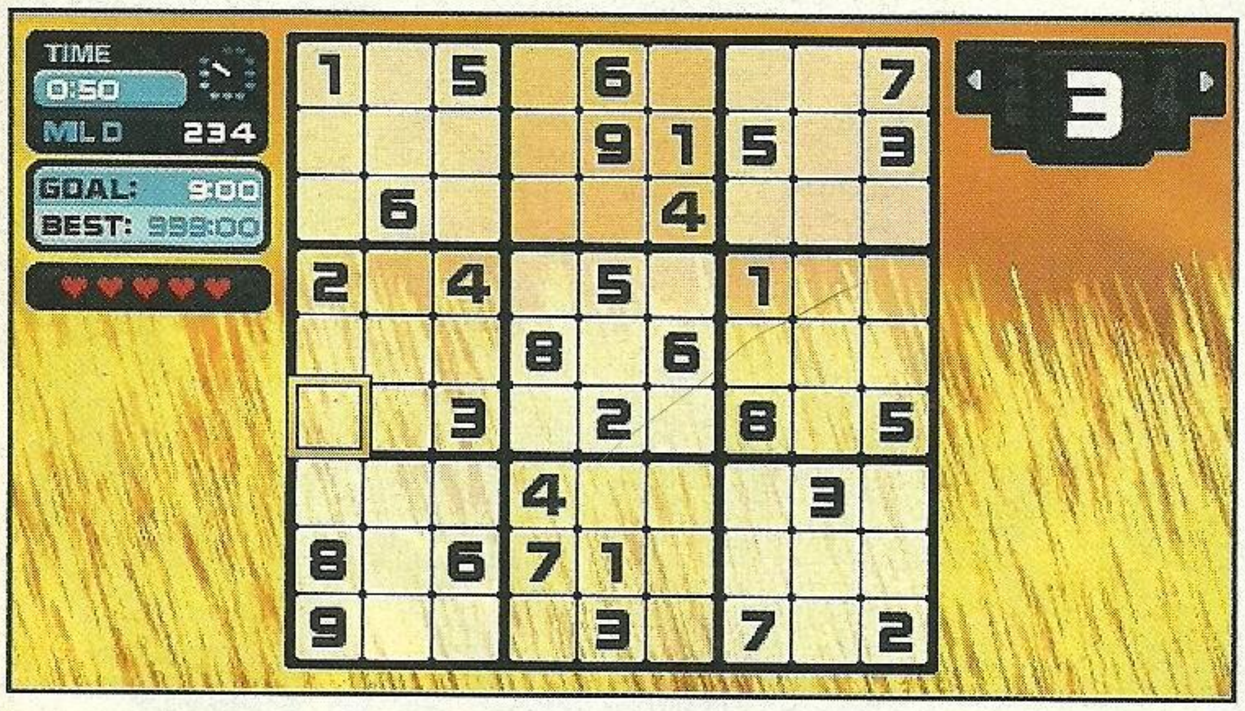
Zombiaki na kwaśno-śmieszno.

- **Wydawca:** Aspyr
- **Producent:** Wideload
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.7

http://www.stubbsthezombie.com/



GO! SUDOKU

NIECH ZADZIAŁA MAGIA LICZB!

Na pierwszy rzut oka **Go! Sudoku** kojarzy się z chorą wizją szalonego matematyka. Ciężko zgadnąć, że jest to gra polegająca na układaniu liczb, której fenomen dawno już opanował Kraj Kwitnącej Wiśni. **Go! Sudok**u być może wygląda jak chaotyczna rozsypanka cyfr, ale kiedy opanuje się jej zasady, wsysa mocniej niż niejeden tytuł na PSP.

Japoński fenomen lub nie, patrzycie teraz na screeny i niespecjalnie wiecie, o czym traktuje ta pozycja. Spieszę z wyjaśnieniem. Ekran gry podzielony został na 81 pól, przy czym jedne są puste, a pozostałe zapełnione liczbami. Naszym zadaniem jest wstawianie w wolne miejsca cyfr z przedziału 1-9, ale w taki sposób, by ze sobą nie kolidowały. Jeśli decyduję się wstawić klocek oznaczony numerem 7, to muszę mieć pewność, że pozostałe siódemki nie leżą ani w tej samej linii poziomej, ani w tej samej kolumnie, ani też w obrębie najbliższych dziewięciu pól. To wszystko. Jeśli w miarę sprawnie zapchacie ekran liczbami, dostaniecie w nagrodę masę punktów i możliwość zmierzenia się z kolejną układanką. A potem następną i jeszcze jedną. Łącznie czeka na Was tysiąc (!!!) plansz, a na każdej z nich jeszcze jedna rozsypanka do złożenia w całość.

→I MUZYKA PRZEMÓWIŁA

Potężną zaletą **Go! Sudoku** jest kojąca muzyka, która przygrywa w tle podczas zmagań z klockami. We wszystkich utworach daje się usłyszeć relaksujące motywy i są to zazwyczaj pięknie szumiące wodospady, szelest liści lub ćwierkanie ptaków. Jeśli zadaniem tych kawałków jest relaksowanie grającego, to swą rolę spełniają lepiej, niż dobrze!

Go! Sudoku, jak na poważną grę przystało, pozwala bawić się więcej, niż jednym trybem. Solo Sudoku to standardowa zabawa w układanie liczb na planszy. Dodajmy, że jest to zabawa na dziesiątki długich wieczorów, bo takich „rozsypanek" znalazło się tu prawie tysiąc, z możliwością ściągnięcia nowych przez internet. Pass Sudoku pozwoli natomiast bawić się czterem graczom na jednej konsolce. To proste. Układasz swoją część w jak najkrótszym czasie i podajesz PSP kolejnemu ochotnikowi. Wireless Sudoku to nic innego jak gra w multiplayerze (jest nawet opcja Game Share!), zaś Teach Me Sudoku... cóż... jest miejscem, które powinniście odwiedzić zaraz po odpaleniu tego tytułu. Tylko tu dokładnie zgłębicie zasady i nauczycie się, jak składać liczby. Jest jednak kilka rzeczy, które **Go! Sudoku** trzeba wyraźnie wytknąć. Co z tego, że gra proponuje cztery poziomy trudności, skoro można ją przejść metodą „chybił trafił", a każdy zły ruch cofnąć? Jasne, w **Go! Sudoku** chodzi o czas i punkty, ale to nie zmienia faktu, że kary za błędy powinny być cięższe. Domyślam się jednak, że tysiąc podobnych do siebie plansz nie będzie wadą dla kogoś, kto straci głowę już dla pierwszej. Sudoku proponuję atakować jednak dopiero wówczas, gdy rozbijecie w drobny mak Lumines, bo zabawka Mizuguchiego rządzić będzie już chyba zawsze.

Matt ■ ■

PSP — Narkotyk dla wielbicieli logiki.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Sony
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

http://www.go-sudoku.com

7.9

HARVEST MOON
A WONDERFUL LIFE SPECIAL EDITION

UWIELBIAM ZAPACH GNOJÓWKI O PORANKU

Seria Harvest Moon, z którą żyję za pan brat już od kilku części, ma jedno zasadnicze przekleństwo. Przekleństwem tym są jej twórcy, mający momentami tak niezrozumiałe dla mnie podejście do wprowadzania w niej zmian, że sam już nie wiem, o co im chodzi. Z jednej strony seria faktycznie w każdej kolejnej części przechodzi niezłą metamorfozę, ale z drugiej niektóre zmiany są całkowicie pozbawione sensu. Masa pomysłów obecnych w poprzednich częściach idzie w odstawkę, a zastępują je nowe rozwiązania. Niestety nikt nie patrzy, czy poprzedni pomysł był dobry, czy nie, przez co masa świetnych rzeczy także została spuszczona w toalecie.

→I WSI MOJA SIELSKA, ANIELSKA

Harvest Moon to symulator farmera. Oprócz wszystkich oczywistych dla takich symulacji rzeczy jak: sianie, zbieranie plonów, zajmowanie się zwierzętami czy sprzedaż produktów (które to elementy mi się podobają), ma też cały szereg bzdetów jak: uczestnictwo w życiu wsi, poznawanie przyjaciół czy wreszcie związki damsko-męskie, które kompletnie nie przypadły mi do gustu. A Wonderful Life ma niestety tę przykrą cechę, że wątki farmersko-ekonomiczne są w niejakim cieniu wątków społecznych, co automatycznie stawia ją u mnie na przegranej pozycji. Farmerski akcent jest po prostu mocno uproszczony w stosunku do poprzedniczek, a niektóre pomysły są wyjątkowo wręcz kretyńskie. Aspekt społeczny nie byłby może taki zły, gdyby został opisany jakimiś współczynnikami, ale bez poradnika po prostu nie idzie rozpracować, kto kiedy ma urodziny, jakie rzeczy lubi i gdzie bywa o której godzinie, a mi się samemu na to wpadać nie chce, bo chciałbym się, do cholery, w spokoju zajmować farmą! A tu? Nie hajtniesz się w ciągu roku – game over. Co to, symulator randek, czy rolnika?

→I SPECJALNA EDYCJA

A Wonderful Life ukazało się na GameCube już jakiś czas temu. Na konwersję na PS2 przyszło nam trochę poczekać, ale w zamian twórcy postanowili znacznie ją wzbogacić. Hm, znacznie, to może za dużo powiedziane. Można teraz prowadzić farmę także po zakończeniu części fabularnej – to plus. Można mieć teraz także córkę (w wersji na GCN murowanym potomkiem był syn), a liczbę potencjalnych żon rozszerzono do czterech sztuk... Suuuper. A może słabe sterowanie zostałoby trochę zmodyfikowane? Albo system rozbudowy farmy zostałby dopasiony? Albo pojawiłaby się wreszcie uniwersalna droga sprzedaży plonów, bo konieczność wystawania pod drzewem i darcia się „Kup pan rzodkiewkę" mi się nie widzi? Albo może wiadomo by w końcu było coś o postaciach? Ja wiem, że nie mamy w życiu wskaźnika jak kto nas lubi, ale to jest tylko gra i chciałbym takie rzeczy wiedzieć!

Poza sprawami merytorycznymi konwersja przeszła też pewne zmiany w grafice, ale niestety na gorsze. I choć wszelkie modele wyglądają identycznie, jak w wersji na „toster", trudno oprzeć się wrażeniu, że wszystkie barwy zostały wyprane z jakiejkolwiek intensywności. W wersji na GCN było ładnie i kolorowo, tu jest szaro-buro. Gra straciła także co nieco na płynności, choć naprawdę nie wiem czemu – grafika jest przecież dość prosta. Widać zabrakło umiejętności. A Wonderful Life SE ma jednak tę przewagę, że nie ma żadnej konkurencji na PS2. Jest na pewno lepsze niż Save The Homeland, ale do poziomu Back To Nature się nawet nie zbliża. Jeśli macie możliwość dorwać ten stareńki tytuł na PSX, zróbcie to – wygląda może archaicznie, ale grą jest bezdyskusyjnie lepszą. **Blizzard Beast** ■ ■

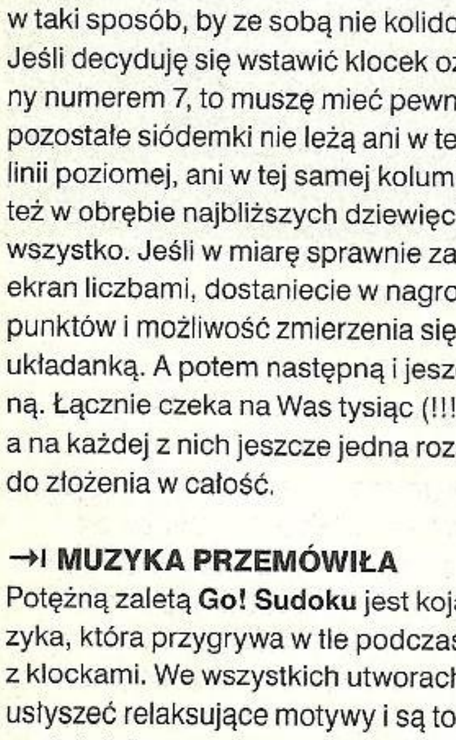
PlayStation 2 — Dla cierpliwych i poszukujących żony.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Natsume
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 8

http://www.natsume.com/games/HM_wlps2/

6.5



HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Czara Ognia nie łamie żadnych schematów. To prosta przygodówka, w której kierujemy tytułowym bohaterem oraz dwójką jego przyjaciół – Hermioną i Ronem. Postać możemy wybrać tylko przed rozpoczęciem misji; w czasie rozgrywki możliwe jest jedynie poproszenie o pomoc w wykonaniu czaru. A tych mamy praktycznie tylko dwa rodzaje: jeden ofensywny i drugi podnoszący przedmioty. Z czasem zyskują one dodatkowe właściwości, na przykład składają w całość popsutą rzecz, ale wciąż korzystamy jedynie z dwóch przycisków. Zagadki są dziecinnie proste. Olbrzymia ich większość to albo głazy, które trzeba przesunąć, albo beczki, które należy popchnąć. Im dalej brniemy w przygodę, tym urozmaicenie jest większe, ale to wciąż żenujący poziom. Od zaśnięcia ratują mini-gierki, które co jakiś czas można znaleźć na planszach.

Walki prezentują się odrobinę lepiej. Przy większości przeciwników akcja przenosi się na trójwymiarową arenę, a kamera przechodzi w widok z perspektywy pierwszej osoby. Możemy wtedy wybrać jeden z trzech rodzajów ataku, które sprowadzają się do jeżdżenia stylusem po touch screenie. Całkiem to przyjemne, ale nudzi trochę zbyt duże nasilenie walk.

Zabawka to mało rozbudowana i niecieka-wa, raczej dla potteromaniaków z mlecznymi ząbkami. **Kaxi** ■ ■

Nintendo DS — Nie znalazłem w tej grze ani krztyny magii.

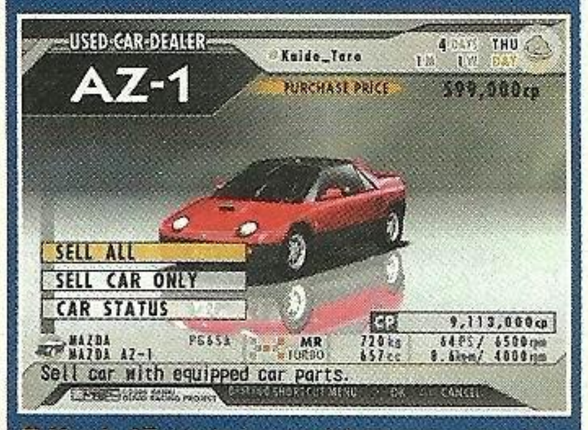
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA UK
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

http://harrypotter.ea.com/hpgof/

5.5

■ Na parkingu znajdujemy przeciwników, którzy chętni są do rozstania się z grubszą kasą.



■ Mazda AZ-1 to jeden z najsłabszych samochodów w grze. Podriftować nią jednak można.

■ SP Battle w całej okazałości – rywalizacja zazwyczaj jest zacięta i emocjonująca.

■ Split screen od biedy ujdzie, ale o wiele fajniej byłoby podriftować sobie online. Może kiedyś.

Dobre: Driftowanie, fajne japońskie samochody, grafika.
Złe: Muzyka jest przefatalna.
Brzydkie: Okrzyki po muśnięciu barierki i skasowaniu sobie drifta.

KAIDO RACER

ZASKAKUJĄCO DOBRY RACER Z FACHOWYMI POŚLIZGAMI W ROLI GŁÓWNEJ

Kaido Racer to gra bardziej dla zwolenników Gran Turismo niż serii Burnout, czy Need for Speed – realistyczna grafika; brak tu filtrów lub innych graficznych bajerów, ale jednocześnie kompletnie inny styl jazdy niż w serii GT. Jak sam tytuł wskazuje, w grze stworzonej w studiach Genki (całkiem fajna seria Tokyo Extreme Racer) chodzi bowiem głównie o jeżdżenie bokami, czyli właśnie driftowanie. Ale nie takie, jak w rajdach samochodowych, gdzie kierowcy stosują ten manewr zawsze kontrując tak, żeby w miarę szybko odzyskać przyczepność, ale takie, w jakim specjalizują się Japończycy – polegające na pokonywaniu kilku kolejnych ciasnych zakrętów jednym, nieprzerwanym poślizgiem. W driftowaniu nie chodzi bowiem o szybkość, a o maksymalną efektowność przejazdu, a niektórzy porównują je do łyżwiarstwa figurowego – najważniejsza jest technika.

→I DRIVE BY DRIFT

Ale driftowanie to tylko jedna, dzienna strona medalu – drugą jest rywalizacja z innymi zawodnikami. W dzień jeździmy oficjalne zawody, w których najczęściej chodzi właśnie o driftowanie – odcinek krętej, górskiej drogi, wyznaczona liczba zakrętów i pułap punktów, który trzeba osiągnąć, by zgarnąć pierwszą nagrodę. Na początku jeżdżenie poślizgami nie jest łatwe, ale po kilkunastu minutach treningu zaczyna się łapać o co chodzi i jak postawić samochód bokiem, a potem utrzymać go na trasie i nie walnąć w barierkę, czy inny murek. Co jest swoją drogą bardzo ważne – podczas wyścigów polegających wyłącznie na driftowaniu poślizgi zaczynamy w dokładnie wyznaczonych miejscach (w głośnikach rozbrzmiewa okrzyk „Action!") i od tego momentu nawet najlżejsze otarcie bandy przerywa naliczanie punktów aż do końca odcinka przeznaczonego na driftowanie. Tak więc sama umiejętność postawienia samochodu bokiem nie wystarczy do zdobywania kasy za pierwsze miejsca w zawodach.

Co robić ze zdobytą flotą? Oczywiście kupować za nią lepsze części (wiecie, silniki, turbiny, skrzynie biegów, hamulce...) lub chomikować ją na lepszy samochód. Należy przy tym pamiętać, że do driftowania najlepiej nadają się samochody z napędem na tylną oś (a tych na początku jest bardzo mało w ofercie). Oprócz tego furę można lekko upiększyć, ale opcji jest niewiele w porównaniu do tuningowego szaleństwa jakie mieliśmy, na przykład, w Midnight Club 3: DUB Edition. Co jakiś czas ogłaszają się też sponsorzy, dzięki którym mamy szansę zdobyć unikalne części, a także zarobić dużo więcej kasy.

→I NIGHT RIDER

Noc to czas na rywalizację halogen w halogen, felga w felgę. Sprawa doboru przeciwników zorganizowana została nieco prościej niż w serii Tokyo Extreme Racer – nie trzeba jeździć po okolicy i szukać chętnego do wyścigu, wystarczy wstąpić na parking i sprawdzić jacy przeciwnicy tam są, jakie stawki są za wygraną i na jakich zasadach rywalizacja się odbędzie. Może to być tak zwane SP Battle, czyli wzorowany na TER wyścig polegający na odsadzeniu przeciwnika na odpowiednią odległość na tak długo, aż mu pasek „życia" zejdzie do zera (a im dalej, tym szybciej paska ubywa). Ale są też wyścigi na czas, walka na drifty, a także tzw. LF Battle, które odbywa się podobnie jak SP Battle, ale bez paska życia – po przekroczeniu pewnego dystansu od przeciwnika wyścig jest wygrany, jeżeli nie odsadzimy go na odpowiednią odległość (lub sami nie zostaniemy odsadzeni) wystarczy po prostu przejechać wyznaczoną trasę. Stawki w nocnych wyścigach są bardzo różne – od kilku tysięcy kredytów, aż po miliony (niektórzy stawiają własne samochody, inni unikalne części). Choć na początku kasa nie jest oczywiście zbyt imponująca, to po odpowiednim dopasieniu fury można zgarniać półmilionowe wygrane w dosłownie pół minuty.

→I Z GÓRKI NA PAZURKI

Cała rywalizacja jest tutaj w zasadzie bezcelowa, tak samo jak w serii GT – nie chodzi wszak o uratowanie świata zza kierownicy samochodu, ani o odzyskanie dobrego imienia/fury/ laseczki/honoru... Chodzi wyłącznie o wygrywanie i kupowanie lepszych samochodów oraz sprawdzanie się na coraz trudniejszych trasach z wymagającymi przeciwnikami. Tyle że **Kaido Battle** aż prosi się o tryby online, w których gracze mogliby pokazać swoje drifterskie umiejętności – a tego akurat w tej grze brak, więc do gustu przypadnie raczej wyłącznie samotnikom. Czego jeszcze zabrakło? Porządnego tutoriala/poradnika driftowania – na początku zabawy wcale niełatwo jest wykręcić podane ilości punktów. Nie wiadomo też, jak do końca „kłaść" samochód w zakręt – używać ręcznego, czy nie używać? Do tego trzeba samemu dojść i ja na przykład wiem już, że na ręcznym wchodzi się wszystkimi samochodami po za tymi z napędem na tylną oś.

Grafika **Kaido Racer** jest bardzo przyzwoita, ładne są trasy, niebrzydkie samochody, do tego dochodzi zmienna pogoda – deszcz, śnieg, mgła. Za to dźwięk uparcie wierci graczowi dziurę w mózgu i nic tu nie zmienia możliwość edytowania sobie podkładu muzycznego w prostym edytorku – osobiście nie chciało mi się w nim grzebać. Zdecydowanie można się też przyczepić do systemu kolizji – jest nieodmiennie kartonowo-pudełkowy – zupełnie, jak w przywoływanym już GT. Fajne natomiast jest to, że każdą brykę prowadzi się inaczej i niemal każdą zmianę w ustawieniach, czy założenie nowej części doskonale czuć na padzie (lub kierownicy Driving Pro). Cieszy również spory wybór samochodów, choć za kółkiem niektórych nie mam zamiaru siadać – Suzuki WagonR+ bokiem w zakręcie? Litości... Honda NSX, to rozumiem.

Zabawy jest tu naprawdę na wiele, wiele godzin, a że solidnych racerów w bardziej symulacyjnym klimacie niż Burnout i Need for Speed ostatnio jest niewiele, to i **Kaido Racer** wypada bardzo pozytywnie i wart jest polecenia.

Marcellus ■ ■

KEIICHI TSUCHIYA

Mr Tsuchiya nie jest oczywiście prekursorem jeżdżenia poślizgami, ale to on spopularyzował ten sposób pokonywania zakrętów w swej ojczyźnie, a nienaganną techniką i prędkością driftu zasłużył sobie na miano Drift King (w Japonii – Dori Kin). Ale Keiichi nie tylko perfekcyjnie driftuje – jest również świetnym kierowcą i np. w Le Mans 24 Hours w 1995 zajął pierwsze miejsce w swej klasie jadąc Hondą NSX.

PlayStation 2

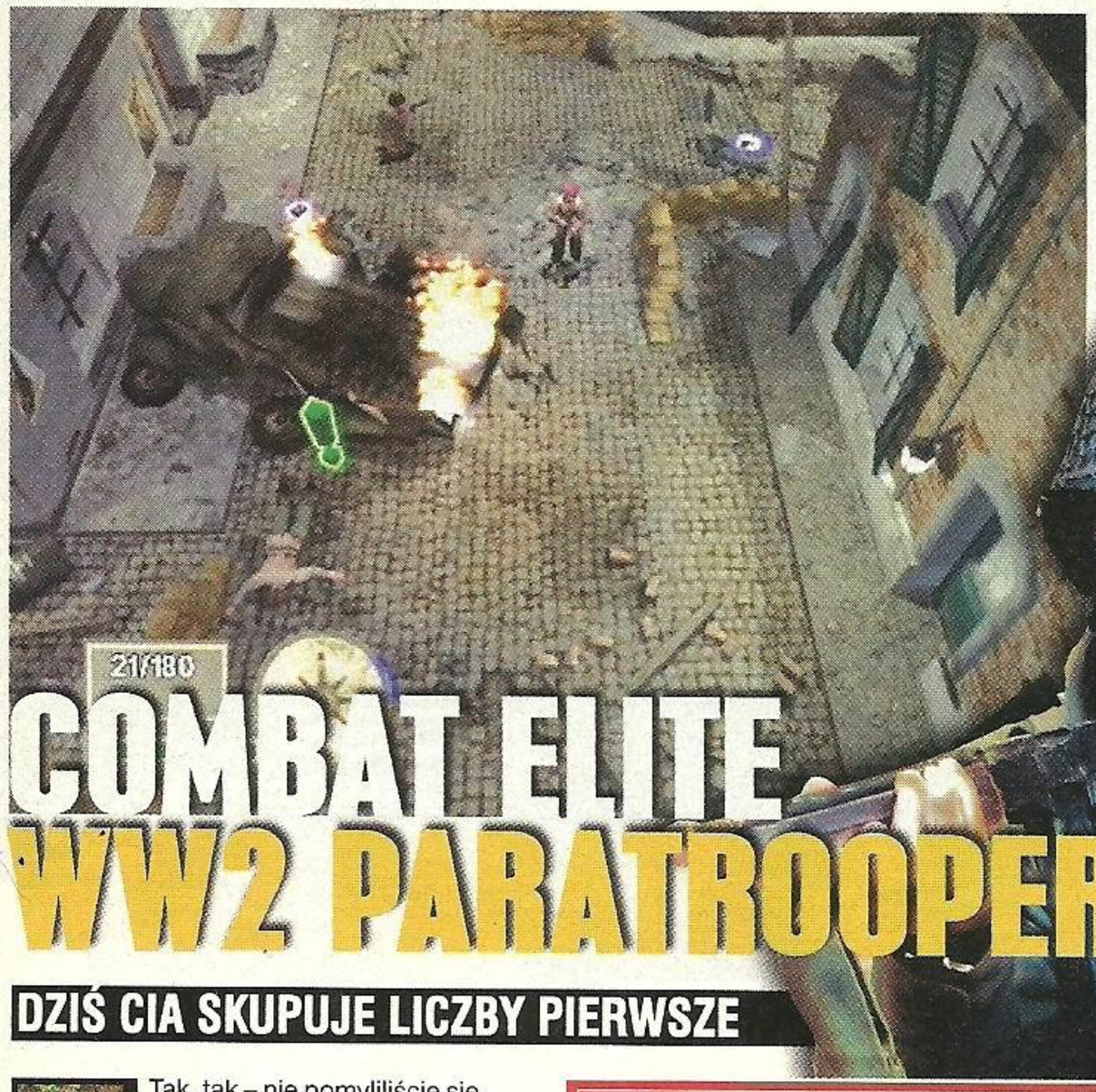
Król poślizgu.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Genki
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.3

http://uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=95

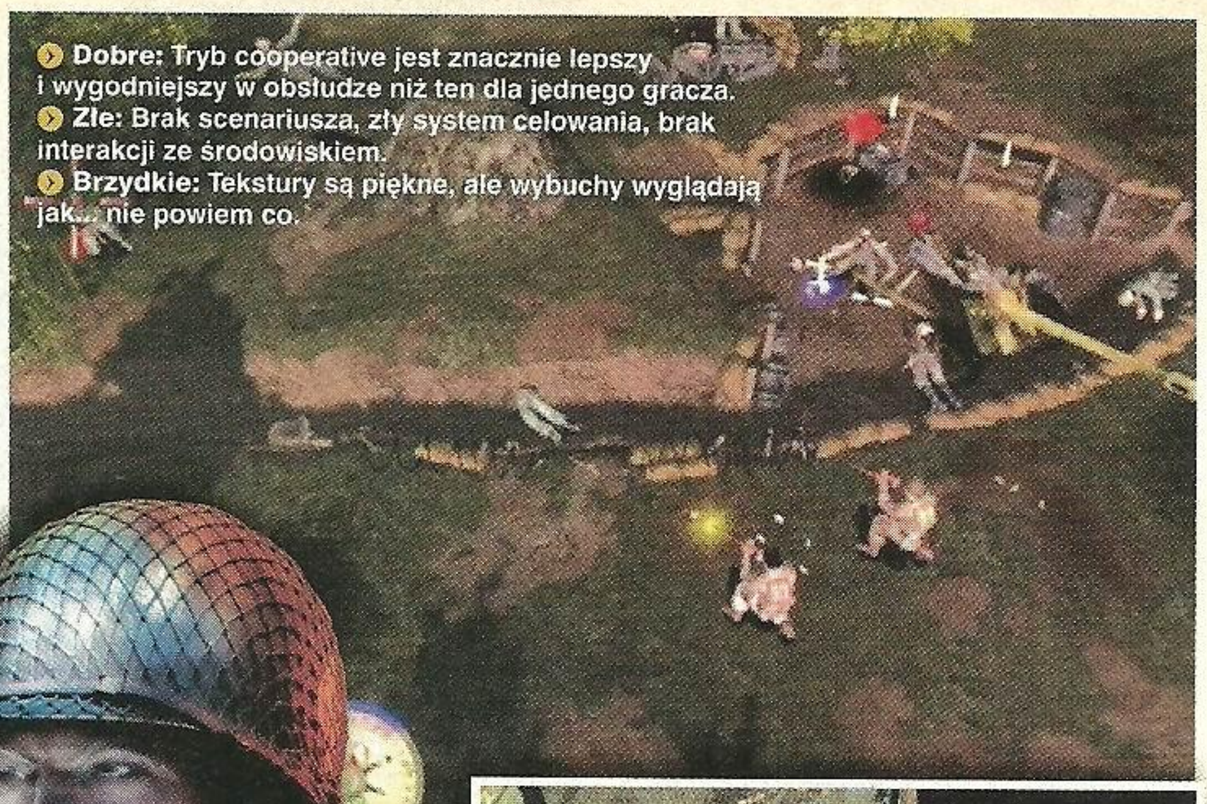


21/180

COMBAT ELITE WW2 PARATROOPERS

DZIŚ CIA SKUPUJE LICZBY PIERWSZE

- **Dobre:** Tryb cooperative jest znacznie lepszy i wygodniejszy w obsłudze niż ten dla jednego gracza.
- **Złe:** Brak scenariusza, zły system celowania, brak interakcji ze środowiskiem.
- **Brzydkie:** Tekstury są piękne, ale wybuchy wyglądają jak... nie powiem co.



Tak, tak – nie pomyliliście się. Liczby pierwsze z wieloma cyframi są skupowane przez CIA, ponieważ przydają się niezmiernie podczas tworzenia szyfrów. A wyliczenie olbrzymiej liczby pierwszej, to nie kaszka z mleczkiem. Toteż CIA płaci za to ładnie, bo nawet ich gigantyczne maszyny do wysokich liczb pierwszych dochodzą zbyt wolno, a zbroić się trzeba. Kiedyś na wojnie było łatwiej. Spust, granat, celownik i wszystko jasne. Stąd też pałam sentymentem i miłością do gier o Pierwszej i Drugiej Wojnie Światowej, bo w nich toczą się po prostu męskie pojedynki.

→I FRONTOWA MIŁOŚĆ

Do **Combat Elite: WWII Paratroopers** też na początku zapałałem miłością, ponieważ oprócz tematyki Drugiej Wojny, wskrzesza ona z martwych stary jak świat gatunek strzelanek, w których widzimy postać z góry, a ona chodzić musi przed siebie i na boki, zabijając co się rusza. Najgłębsze korzenie tego typu gier leżą pewnie w Space Invaders, a potem takich hitach jak na przykład Ikari Warriors, śmiem jednak twierdzić, że pod pewnymi względami Ikari Warriors było znacznie lepsze, niż Combat Elite. Dlaczego?

Zacznijmy od faktów. Grę reklamuje się jako zrobioną przez ludzi od Fallouta 2, Baldur's Gate i Ghost Recon. Fajnie, nie? Ale nie do końca. Jeden z tych ludzi to producent, a drugi jest szefem grafików. I to by się zgadzało. Gra wypromowana jest nieźle i wygląda przepięknie. Znaczy namalowana jest przepięknie, ponieważ podstawowym do niej zarzutem jest to, że gracz podczas zabawy czuje się jakby grał żołnierzykami na obrazach Matejki. Jakość tekstur po prostu piorunująca! Błyszczące szyby maleńkich budyneczków, woda znana z Baldur's Gate, delikatnie falująca, kiedy się do niej wejdzie, bez żadnych tam oszukańczych sprite'ów. Piaseczek żółciutki, śnieg odbijający promienie słoneczne, jakby położono na niego bump mapping najwyższych lotów. No po prostu poezja w ruchu. Obserwowanie kolejnych maleńkich patencików, jakie graficy wcisnęli do tej produkcji, samo w sobie jest przyjemnością. Gwarantuję Wam, że grając w to z kumplami, pokazywalibyście sobie co chwila detale scenografii. Niestety...

Poczujecie się także jak głodne dzieci przed wystawą cukierni. Lizać to wszystko można tylko przez szybę. Interakcja z otoczeniem, coś, na co w dzisiejszych czasach stawiają niemal wszyscy, jest w tej grze dosłownie zerowa. Tu zaś wspomnę niettukące się (prześliczne) szyby, wybuchy granatów, które wyglądają jak eksplozja pudełka kapiszonów, nie mówiąc już o materiałach wybuchowych, które podkładamy od czasu do czasu, a które wybuchają tak, że wstyd nawet o tym pisać. Pyk! I już. Łzy się cisną do oczu. Chodzimy więc w środowisku, które na każdym kroku przypomina nam, że jedyne co możemy zrobić, to zabić przeciwnika, albo wysadzić beczkę, która eksploduje tak obrzydliwie, że jeśli nie gracie na czczo, nie gwarantuję, że utrzymacie posiłek w żołądku.

Mało tego. Autorzy mają gracza za niewidomego. Tak potraktowana fizyka musi się zemścić. Rzucacie granat na ciężarówkę – spada obok, mimo że powinien polecieć gdzie indziej. Stoicie przodem – strzelacie w bok (kule lecą w bok od karabinu), próbujecie wejść gdzieś, gdzie wedle wszelkich prawideł powinniście się zmieścić – nic z tego. Animacja kucania naszej postaci ma jedną klatkę. I tak dalej. Na koniec (mojego marudzenia) wreszcie sprawa pola widzenia. To, co widzicie na obrazkach, jest wszystkim, co widzi gracz. Bardzo, bardzo niewiele. Ani się rozejrzeć, ani zaplanować trasę, ani nic. Na kompasie pokazuje się docelowy punkt i tam należy dotrzeć. Wszystko. Raz to, ponieważ mamy tam kogoś zabić, innym razem, bo trzeba coś odnieść. Ot, bieganie.

→I PRACA ZESPOŁOWA

Jedyną radość w całej grze może stanowić unikanie strzałów wroga i system awansowania. Warto przechodzić wszystko bez draśnięcia, warto też – kiedy przydzielą nam oddział – pilnować, żeby nikt z tego oddziału nie zginął. Jest wtedy nieco zabawy. Fajnie też pomanipulować broniami, porzucać granaty tu i ówdzie i popatrzeć jak masy wrogów fikają rażone pudełkiem kapiszonów. Reszta to średniactwo, albo wręcz coś zupełnie słabego. Aha! Zapomniałbym o kooperacji. Fakt – jest tryb dla dwóch graczy i tak naprawdę to on buduje całą tę grę. Znaczy nie jest on ani jakoś specjalnie przemyślany, ani rozbudowany – po prostu jest. A ponieważ gra samodzielna nie daje żadnej przyjemności, lekka przyjemność z zabawy we dwójkę rośnie do niebotycznych rozmiarów.

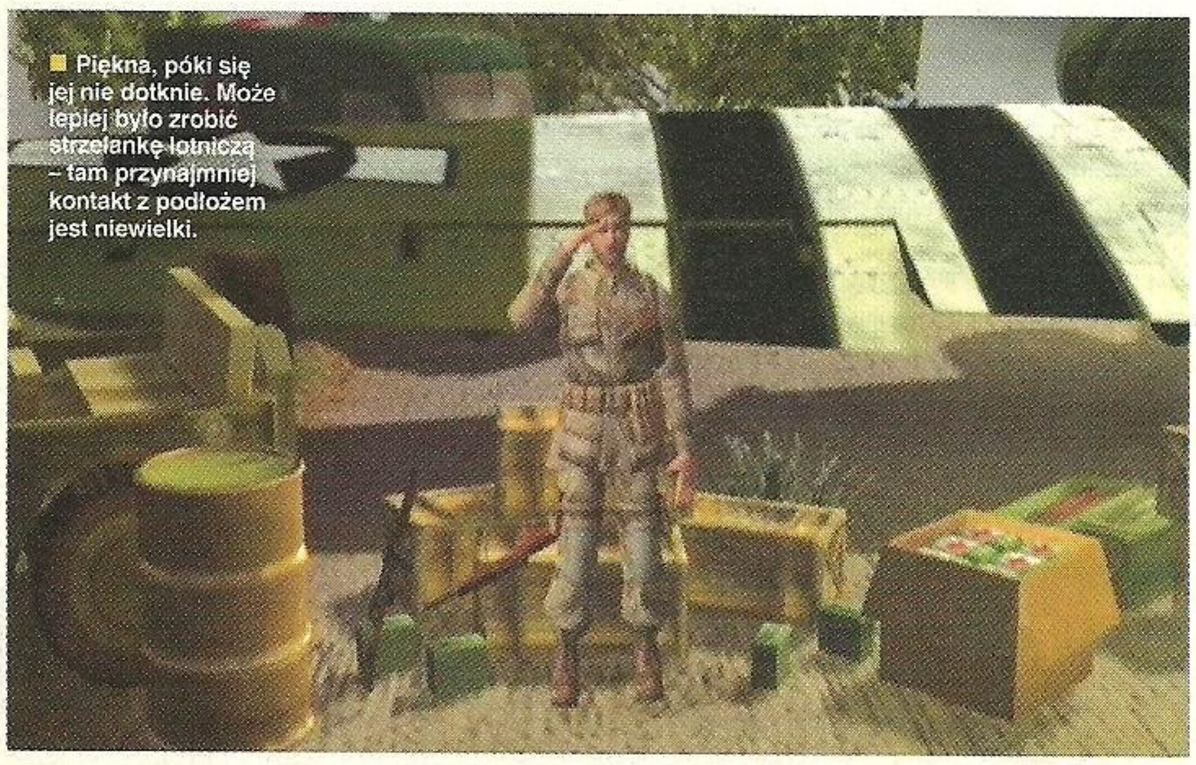
Krótko mówiąc **Combat Elite: WWII Paratroopers** wygląda tak, jakby grę zrobił na próbę jakiś mały zespół z Rumunii, czy innego małego kraju, po to, żeby sprawdzić czy potrafią pracować razem. Jeśli podpisuje się pod tym słabo grywalnym tytułem ktoś tak poważny jak producent Fallout 2 i BG: DA oraz „naczelny" grafik Ghost Recona, to przysięgam, że to jakiś koniec świata. Nie wiem co się dzieje, ale ci panowie powinni natychmiast przestać ze sobą pracować.

Co z tego dla nas? Nie mam pojęcia komu tę grę polecić. Absolutnym maniakom chodzonych strzelanek na pewno. Miłośnikom oglądania bardzo ładnych teł. Cała reszta może sobie ten tytuł odpuścić, ponieważ akurat cooperative'ów jest na PS2 kilka.

Grabarz ■ ■

CO NA CELOWNIKU?

Co ciekawe, system celowania zmienia się, kiedy gramy we dwie osoby. Samotny gracz strzela zawsze w jedną stronę i gałką obraca pod sobą grunt (tak to wygląda). Dla dwóch graczy sytuacja się zmienia. Każdy z graczy strzela w stronę, w którą jest aktualnie zwrócony. To niesamowite, bo okazuje się, że jednak się da. Ale przysięgam, że nie mam pojęcia dlaczego bardziej nie przyłożono się do tego tytułu. Może chłopaki znienacka dostali jakąś lepszą propozycję i chcieli szybko z Combat Elite: WWII Paratroopers skończyć?



■ Piękna, póki się jej nie dotknie. Może lepiej było zrobić strzelankę lotniczą – tam przynajmniej kontakt z podłożem jest niewielki.

PS2 | Xbox

Piękna na obrazkach, potworna w obsłudze.

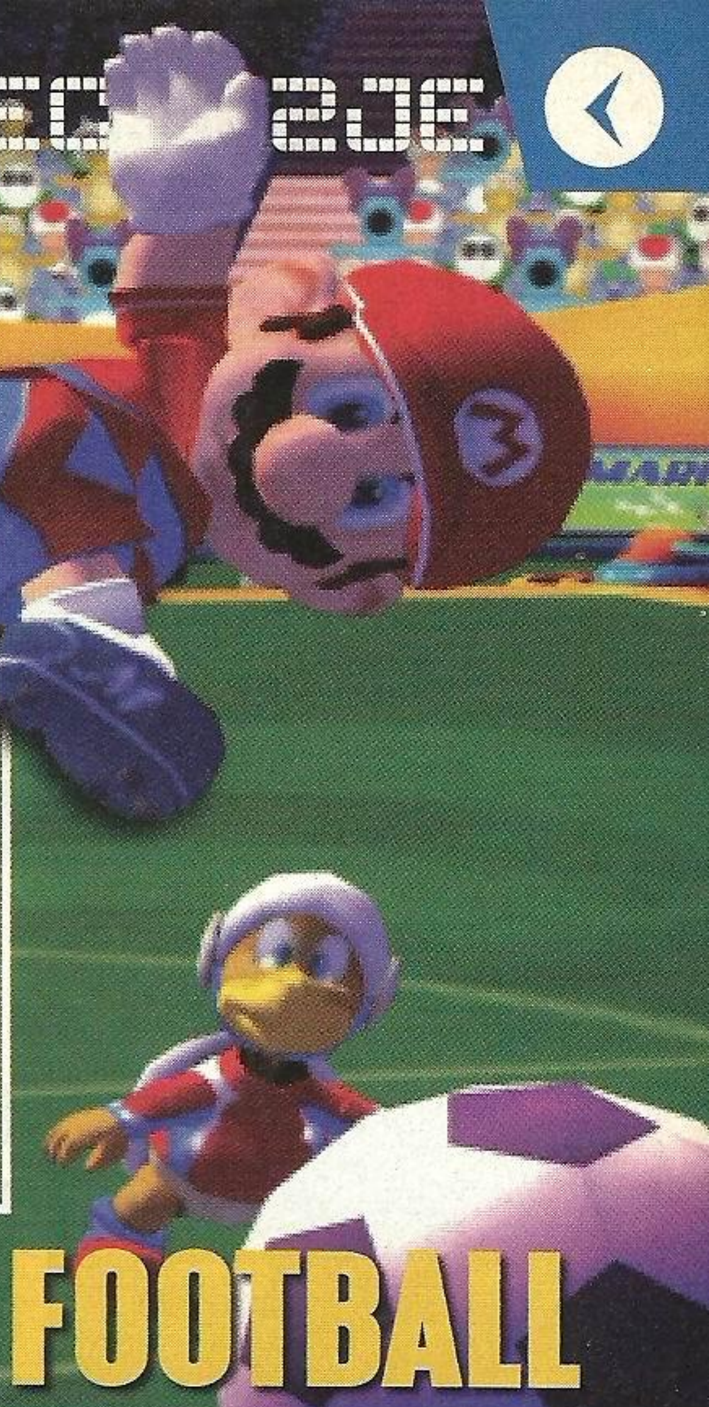
- **Wydawca:** South Peak
- **Producent:** BattleBorne
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.6

http://www.battleborne.com/games.asp

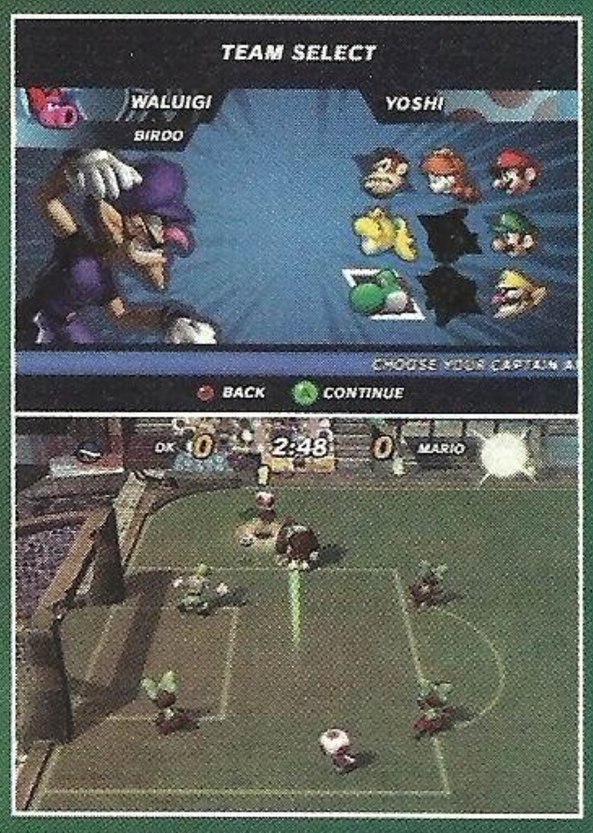
- **Dobre:** Intensywna rozróba z aromatem piłki nożnej.
- **Złe:** Dla samotnego gracza oferuje bardzo mało.
- **Brzydkie:** Brak nawet cienia fair play.



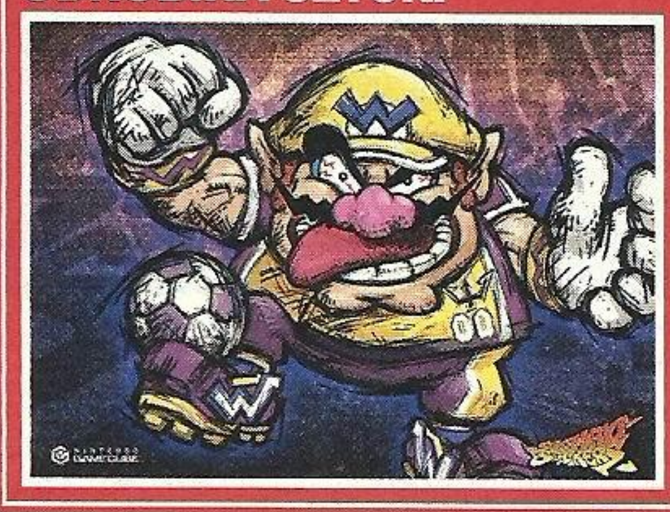
Smash Football to ten typ gry, w której nowicjusz może za pierwszym razem pokonać weterana. Jakby co, to uprzedzałem.

MARIO SMASH FOOTBALL

NINTENDO ODKRYŁO ISTNIENIE EUROPY



ODROBINA SZTUKI



W Mario Smash Football najbardziej podoba mi się coś luźniej związanego z rozgrywką – arty stworzone na potrzeby gry. Powinniście widzieć gdzieś tu obok próbkę. Specyficzna, rozedrgana kreska, żywe kolory i nieco mniej cukierkowe spojrzenie na postacie Nintendo tworzą wybuchową mieszankę. Może to dziwne, ale przeglądanie instrukcji w przypadku tej gry to czysta przyjemność. Dlatego nawet jeśli nie zamierzacie zakupić produkcji Next Level, warto zajrzeć na oficjalną stronę gry. Jak dla mnie, zamieszczone tam tapety są po prostu mistrzowskie.

To było do przewidzenia. Firma hydraulika doi swoją maskotkę, póki ta przynosi zyski, dobrze wiedząc, że w nadchodzącej generacji sumiasty wąs może już nie wystarczyć do sprzedania produktu. Dlatego też po zdeprawowaniu amerykańskich dyscyplin sportowych, Mario przypuścił atak na nasz europejski skarb. Miło przynajmniej, że Stary Kontynent dostał tę hybrydę piłki nożnej jako pierwszy.

Jak to w seriach sportowych Nintendo bywa, główną rolę grają tu postacie z szerokiego składu maskotek firmy. I choć jest ich sporo, nie starczyłoby ich na utworzenie choćby kilku jedenastek. Poradzono sobie z tym w dwojaki sposób. Po pierwsze, drużyny składają się tylko z bramkarza i czterech zawodników pola. Po drugie, wprowadzono instytucję kapitana. Oznacza to, że gracz tworzy zespół wybierając bohatera z uniwersum Mario oraz jednego z czterech pozostałych typów piłkarzy, na przykład popularnych grzybków. Czyli po boisku biega trójka identycznych ludzików, dopasowanych do koloru stroju kapitana. Nie jest to może najlepsze wyjście, ale szybko się o tym zapomina.

→I MIELIZNY

Nie da się ukryć, że MSF to gra wyjątkowo płytka. Zasady są tak banalne, że spotkałem się już z mini-gierkami o podobnym stopniu skomplikowania. Całe piękno futbolu sprowadzono do jednej zasady: za wszelką cenę strzel więcej bramek niż przeciwnik. I w tym wypadku kluczowe są słowa „za wszelką cenę". Puryści piłkarscy już mogą wyjść po angielsku, gdyż uznają tę grę za czystą herezję. Po prostu developer wyrzucił wszelkie elementy, które przeszkadzają w zabawie, z sędzią na czele. Czyli nie znajdziecie tu żadnych fauli czy kartek, a co za tym idzie również stałych fragmentów gry. To ostra kopanina bez pardonu, gdzie liczy się wbicie piłki do siatki. Z drugiej strony to chyba pierwsza gra, w której defensywa jest naprawdę fajna. Ostre wślizgi, zostawiające ślady niczym w stareńkim Football Glory, to dopiero początek. Do tego dochodzą mordercze wejścia barkiem, dające możliwość wrzucenia delikwenta na ogrodzenie boiska, które, cóż... ktoś podpiął do prądu. Nie wolno też zapominać o zawsze potrzebnych power-upach – dewastuje się nimi nie tylko oponentów, ale również stadiony.

Co mnie pozytywnie zaskoczyło, w napadzie da się konstruować całkiem skomplikowane akcje. Przykładowo niezwykle opłacają się strzały z pierwszej piłki, którym towarzyszy efektowne zwolnienie. Za to kombinując z lewym spustem, otrzymujemy loby i dośrodkowania. Na uwagę zasługują szczególnie te drugie, gdyż nierzadko owocują przewrotką bądź szczupakiem. Jednak Nintendo nie byłoby sobą, gdyby nie wrzuciło do zabawy jakichś „superstrzałów". I właśnie takowe zdolni są wykonywać kapitanowie – po przytrzymaniu przycisku strzału pojawia się kursor, który należy dwukrotnie zatrzymać w odpowiednim miejscu. Jeśli w międzyczasie kapitanowi nie stanie się nic złego, wykona on potężne uderzenie udekorowane wiankiem rozbłysków i płomieni. Co cieszy, nie oznacza to jeszcze stuprocentowej szansy na zdobycie gola, choć jeśli uda się ta sztuka, drużyna zdobędzie aż dwa punkty.

→I GOŁO I WESOŁO

Siłą napędową Mario Smash Football jest sam gameplay, który bawi jak mało co, jeśli tylko lubicie tego typu gry sportowe. Zawierucha na murawie potrafi wciągnąć do tego stopnia, że trudno zauważyć, kiedy rozegrało się tych kilkanaście meczy. Oczywiście szczególnie godny polecenia jest mutiplayer, w którym to emocje sięgają zenitu. I całe szczęście, bo pozostałe elementy produkcji są co najwyżej zadowalające. Przede wszystkim opcji gry jest niewiele i są one bardzo typowe. Oprócz pojedynczego meczu i praktyki, mamy tu jedynie trzy wariacje pucharu. Dwie służą do odkrywania nowych boisk i tym podobnych poprzez zdobywanie kolejnych trofeów, a trzecia to propozycja dla wielu osób, w której sami definiujemy formę turnieju. Problem w tym, że w grze bonusów nie zawarto zbyt wiele. Ot, kilka przyzwoicie wykonanych stadionów, jeden zespół i parę modyfikatorów rozgrywki. Z większością można sobie dać radę w dwie, trzy godziny. A przecież dałoby się opracować jakiś pseudo-przygodowy tryb. Za to miłym, choć nienowym patentem jest nagradzanie gracza za statystyki. Za zneutralizowanych oponentów dostaje się najpierw brązowy, a potem srebrny i złoty puchar w kształcie kuli inwalidzkiej.

→I W KUPIE RAŹNIEJ

Samotnik spędzi z MSF kilka bardzo miłych chwil, ale właśnie – tylko kilka. Dwa, góra trzy wieczory intensywnej zabawy to wszystko, jeśli nie masz, drogi Czytelniku, kumpla bądź dwóch. Za to na domowe spotkania tytuł jak znalazł. Nikt nie powinien mieć większych problemów z wejściem do gry. Niestety, gameplay nie idzie w parze z oprawą. O dźwięku naprawdę nie wiem, co powiedzieć. Tak właściwie to pamiętam tylko głupiutkie głosiki zawodników i wybuchy bomb. Co do sfery wizualnej, to nie jest ona wysokich lotów, ale nie nazwałbym jej brzydką. Prędzej – oszczędną. Postacie wyglądają nieźle, ruszają się też nie najgorzej. Negatywnie wyróżnia się za to framerate, który podczas solidnego zamieszania potrafi brzydko spaść poniżej akceptowalnego poziomu. Widać programistów dopadł deadline albo lenistwo. Mimo to, udało im się stworzyć jedną z najciekawszych ostatnimi laty gier z Marianem, nieporównywalnie lepszą niż Mario Party i Power Tennis.

Kaxi ■■

GameCube

Minimum zasad, maksimum zabawy.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Next Level
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.supermariostrikers.com

8.0

- **Dobre:** Mnogość trybów, przegląd pola, sprawnie to działa.
- **Złe:** Engine z FIFA 05, brak trybu menadżerskiego.
- **Brzydkie:** Twarze piłkarzy na zbliżeniach. Chłopaki mają egzemę.

FIFA 06

NAJLEPSZA OBOK SSX ON TOUR KONWERSJA GRY EA NA PRZENOŚNĄ KONSOLĘ

EA nie dostarczyło screenów pochodzących bezpośrednio z gry – musieliśmy poradzić sobie cykając fotki PSPkowi. Malutkie ludki, ale za to jaki przegląd pola...

Nowa FIFA, podobnie jak recenzowany miesiąc temu SSX, pokazuje, co są w stanie zrobić Elektronicy ze swoimi grami konwertując je na poznany już sprzęt. Pół roku temu dane mi było sprawdzić poprzednią edycję gry na PSP (która jednak nie zawitała do Europy) i miałem do niej sporo zastrzeżeń. Szarpiąca animacja, nieprzemyślane sterowanie, przeciętna grafika. W nowej edycji poprawiono niemal każdą z tych niedoróbek..

→I CIACH, CIACH

Idea całego brandu znanego jako PlayStation Portable jest prosta – „entertainment on the move", czyli zwyczajnie „przenośna rozrywka". Początkowo w swojej naiwności dość bezkrytycznie przyklaskiwałem temu pomysłowi – w końcu po co komu na handheldzie zaawansowane tryby obecne w wersjach na duże konsole, skoro cała zabawa z przenośnym sprzętem ma w założeniach toczyć się w krótkich sesjach podczas oczekiwania na pociąg, jazdy autobusem, przerwy w pracy lub szkole. Takie podejście jest w porządku w przypadku gier pisanych stricte na PSP, natomiast jeśli chodzi o konwersje... Jestem przeciw. W końcu gracz kupuje produkt zatytułowany **FIFA 06**, który powinien oferować tą samą zawartość na każdej konsoli. Tymczasem z PSPkowej wersji wycięto cały tryb menedżerski i choć są puchary oraz liga, to zabawa w menedżera i mozolne wspinanie się na szczyt byłoby mile widziane. Za to grze bez dwóch zdań należy się minus.

Choć głównego dania nie podano, zaserwowano odpowiednie przystawki. I tak można zagrać pojedynczy mecz, potrenować, przebić się przez ligę, puchary, wreszcie sprawdzić się w challenge mode (70 minuta i zero do jednego, a zadanie jest proste: wygrać), a także w mini-grze żonglerskiej, o której nieco więcej w ramce. Co mnie zdziwiło: nie ma też możliwości tworzenia zespołów czy też ich kustomizacji. Być może pojawi się za rok jako nowość, ech...

FIFA 06 ma także bezprzewodowy multiplayer przez Wi-Fi, ale na tym nie koniec – można też grać przez internet łącząc się za pomocą acces pointa, a także update'ować składy zespołów, co zdecydowanie podnosi atrakcyjność produktu.

→I POKAŻ MI WIĘCEJ

Elektronikom udało się zapewnić to, nad czym boleję w recenzji Pro Evo 5 na stronie obok – odpowiedni przegląd boiska. Czyli po prostu kamery pokazujące kawał murawy i kilku graczy, a nie jedynie niewielki wycinek sportowego obiektu. Kamer jest kilka, można też regulować wysokość i kąt nachylenia. Choć gracze nie są tak dokładnie wymodelowani jak w Pro Evo 5, można to zaobserwować jedynie w scenkach przerywnikowych, bo podczas gry są po prostu bardzo mali – nierzadko piłkarz znajdujący się na końcu boiska składa się ledwie z kilku pikseli. Zupełnie to jednak nie przeszkadza w zabawie, bo gra jest szybka, stosunkowo płynna i efektowna. W połączeniu z pełnymi trybunami i pięknymi stadionami daje to świetny efekt „bycia tam". Animacja piłkarzy jest dobra, choć przejścia między kolejnymi zagraniami nie mają tego powera, co w PES i tradycyjnie największą bolączką gry jest fizyka piłki, w żaden sposób nie można mówić o słabiźnie.

Słaby nie jest też first touch system, czyli po prostu przyjęcie piłki z odejściem w odpowiednim kierunku. W poprzedniej, dostępnej tylko w USA, edycji wykonywało się to przez puszczenie analoga i wciśnięcie krzyżaka, co okazało się niepraktyczne. Teraz tuż przed przyjęciem piłki wystarczy wdusić L i odpowiednio wychylić gałkę. Krzyżak zaś służy do przełączania w locie taktyk.

Nie wszystko jednak udało się przenieść z wersji na stacjonarne konsole. W PSPkowej edycji **FIFA 06** zostało ręczne wypuszczanie zawodników do ataku, co jest rozwiązaniem archaicznym i niepotrzebnie komplikującym zabawę. Wprawdzie łatwo potem posłać do wychodzącego piłkę lobem, a tym samym doprowadzić do sytuacji sam na sam z bramkarzem, to jednak wolałbym, aby gracze częściej myśleli sami na boisku. Zresztą czasy, w których można było powiedzieć o Fifie, że jest prostacka i czysto zręcznościowa już dawno minęły. A szkoda – w tej grze chcemy więcej arcade, a mniej mozolnego budowania akcji.

EA nie pokpiło też warstwy audio. Podczas meczów jest komentarz nieśmiertelnego Andy'ego Graya, któremu tym razem towarzyszy Clive Tydsley. Panowie dość sprawnie wywiązują się z zadania, choć oczywiście po jakimś czasie zaczynają się powtarzać. No i nie jest to duet Szpakowski & Szaranowicz, który mieliśmy nadzieję usłyszeć w grze wydawanej, bądź co bądź, także na polskim rynku. Nie brakuje przyśpiewek kibiców, a także EA Pocket Trax w postaci kilkudziesięciu licencjonowanych kawałków.

JUGGLING

FIFA 06 na PSPka wprawdzie została okrojona z ciekawego trybu menedżerskiego, ale dostała w zamian (choć to może za dużo powiedziane) zabawną mini-gierkę. Wybieramy zawodnika, okręcamy PSP o 90 stopni i po prostu żonglujemy, co rozwiązano na sposób znany z gier muzycznych – przez wciskanie w odpowiednim momencie przycisków kierunkowych na cyfrowym padzie. Choć to żadna rewelacja, bez problemów kradnie kilka minutek życia i jest całkiem ładne.

→I FIFA ROXORZ?

FIFA 06 na PSP mankamenty w samej rozgrywce (w której, jak to w Fifach bywa, nie wszystko da się przewidzieć... zresztą czepiam się, w końcu to piłka nożna) zdecydowanie nadrabia zawartością. Dziesiątki lig, setki drużyn narodowych i klubowych, tysiące graczy z całego świata, świetna oprawa graficzna i dźwiękowa, konkretne bonusy i dodatki powodują, że śmiało można inwestować, a zabawy nie zabraknie na długie miesiące.

A na przyszłość mam małą sugestię do panów z EA – jeśli nie chcecie/nie możecie ładować do przenośnej wersji trybu menedżerskiego, wrzućcie odpowiednie opcje do nowej edycji Total Club Manager na PS2. Być może PSP mogłoby łączyć się z nim po dane do kolejnych meczów? Z pewnością sporo osób ucieszyłoby się z takiego rozwiązania.

Gulash ■ ■

PSP

Kawał konwersji! Tylko gdzie tryb menedżerski?

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4 (2)

http://polska.ea.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

Co z tego, że Rooney na replayach wygląda jak żywy, skoro kamera podczas gry umieszczona jest zdecydowanie za blisko piłki!

- **Dobre:** Najlepsza piłka nożna dostępna na PSP...
- **Złe:** ...w skarlałej wersji, nie do końca przystosowana do handhelda.
- **Brzydkie:** Spowolnienia przy rzutach rożnych. No dajcie spokój...

PRO EVOLUTION SOCCER 5

KONWERSJA ZAWODZI, CHOĆ TO W DALSZYM CIĄGU ŚWIETNA GRA

Konwersja PES5 na przenośną konsolę była jedną z najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Jak być może pamiętacie, kilka miesięcy temu sprawdzałem w PES Party Winning Eleven 9 w wersji na przenośną konsolę Sony. Pozwólcie, że uprzedzę resztę recenzji: od tamtego czasu praktycznie nic się nie zmieniło.

→I NIEFAJNE

Podobnie jak w prezentowanej na stronie obok Fifie, Konami także zdecydowało się przy konwertowaniu przyciąć Pro Evo 5 do rozmiarów handhelda, co w praktyce oznacza, że poleciała cała Master Liga. Czyli najlepszy tryb gry. Dlaczego? Po co? Tego się nie dowiemy. Choć wydaje mi się, że wiem... I tyczy się to się obu piłek. Otóż uważam, że jest to zabieg celowy, nie wymuszony ograniczeniami sprzętu. A celowy dlatego, żebyście Wy, drodzy gracze, kupowali obie wersje tej samej gry: i na handhelda, i na stacjonarną konsolę. W końcu ktoś mając identyczną grę na przenośnym sprzęcie mógłby już nie kupić jej na PS2 czy Xboxa, zaś profity wydawcy zmalałyby. Mam rację?

Tak czy inaczej, wycinanie trybów z konwersji jest zwyczajnie słabe i będzie przez nas tępione odpowiednio niższą oceną. Dostępne w głównym menu zajęcia dla gracza to pojedynczy mecz, liga i trening, a także opcje edycji zawodników, które przydadzą się każdemu fanowi aktualnych składów.

Słabe są też cięcia w samej grze i już spieszę z wyjaśnieniami. Po pierwsze i dla mnie najważniejsze, nie ma ulubionego widoku fanów PESa – Wide, prezentującego największy możliwy fragment boiska. Najbardziej oddaloną od piłki kamerą jest Normal Long, która absolutnie nie daje satysfakcjonującego przeglądu pola, co powoduje, że przy wyprowadzaniu ataków

Gracze wykonani są z podziwu godną pieczołowitością i przywiązaniem do szczegółów. Pięknie się ruszają, choć – niestety – tylko w 30 klatkach na sekundę.

trzeba bez przerwy gapić się na radar i działać trochę za bardzo „na czuja". A po drugie, jeśli podobnie jak ja, od kilku lat gracie na widoku Wide, przejście na Normal Long jest długie, żmudne i pełne wyrzeczeń. Oczywiście można strzelić bramkę, ale spróbujcie dobrze zagrać piłkę do wychodzącego na pozycję z drugiej strony pola karnego zawodnika. Oczywiście jest to możliwe, ale daję głowę, że schrzanicie o wiele więcej sytuacji niż na PS2.

Po trzecie, animacja pracuje w 30 klatkach na sekundę. Jeśli jesteście przyzwyczajeni do płynnej jak masełko animacji w wersjach na duże konsole, z bólem przyjmiecie to uproszczenie. PES po takiej akcji zwyczajnie traci wiele ze swego uroku, którego spora część leży przecież w kapitalnej animacji grajków. Nie wspominając już o rzutach rożnych, podczas których mamy prawdziwy pokaz slajdów. Ponadto dla osób uprawiających ten sport od wielu lat różnice wynikające choćby z innych reakcji na przyciski (po prostu wszystko dzieje się szybciej!) mogą okazać się równie bolesne, jak w przypadku utraty widoku Wide. Cięcia graficzne dotknęły również trybun, których przybliżony widok kamery zwyczajnie nie prezentuje. Czyli – gramy bez kibiców, których pewnie nie wpuszczono na stadion, bo w poprzedniej kolejce odpalili race. Co za podłość.

Ja wiem, że gracze na zbliżeniach wyglądają lepiej niż w konkurencyjnej Fifie – to piękne, trójwymiarowe modele, ślicznie oteksturowane i opracowane z pieczołowitością godną mistrzów z Konami. Czy jednak Konamiści nie powinni poświęcić tych kilku polygonów, zmniejszyć jakość tekstur i dać nam bardziej oddalony widok (wzorem Fify) i stałe 60 klatek animacji (wzorem PES5 z PS2)? Z radością przyjąłbym takie rozwiązanie. W końcu, do diabła, rzymski nos Tottiego czy holenderską szczękę van Nistelrooya wypełniające pół ekranu PSP obserwujemy tak naprawdę tylko w powtórkach, a nie podczas właściwej gry!

Czasy ładowania to kolejny wrzód. I to ropiejący (brrr). Po ustawieniu formacji i wybraniu opcji rozpoczęcia gry przygotujcie się na minutę oczekiwania. Minutę! A samo wejście do menu od momentu włączenia konsoli to kolejne półtorej minuty. I jak tu mówić o przenośnej rozrywce, gdy człowiek ma dziesięć minut wolnego czasu, skoro blisko trzy minuty stracone są bezpowrotnie jeszcze zanim rozpocznie się mecz?

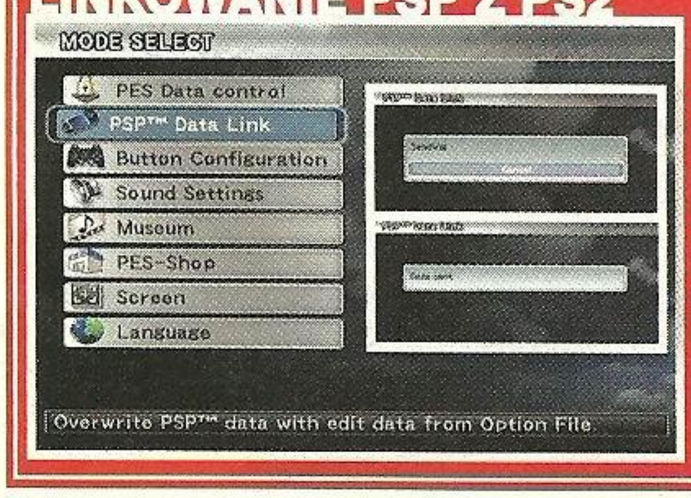
Tak czy inaczej, zostajemy z pociętą w stosunku do pierwowzoru konwersją praktycznie pozbawioną trybu dla pojedynczego gracza. Co osobiście przyjmuję z niechęcią i rozpatruję w kategorii porażki Konami. Ale przecież wiecie, co będzie za rok, gdy koderzy Seabassa opanują lepiej PSP. Pro Evolution Soccer 6 z lepszą kamerą, być może w 60 klatkach animacji, być może z trybem Master League, choć w to ostatnie osobiście już nie wierzę.

→I FAJNE

Ach, PES5 w kieszeni. Mając kilkanaście minut luzu można zagrać mecz w nieco okrojoną, ale zawsze najlepszą piłeczkę pod słońcem i wreszcie pokazać wrednej konsoli, kto tak naprawdę rządzi. Albo, jeśli w pobliżu jest ktoś (lub kilku „ktosiów") z drugim PSPkiem i swoim egzemplarzem gry (tak, na pewno...), warto połączyć się w bezprzewodowym multiplayerze i sprawdzić w akcji z żywym przeciwnikiem. O czym fani tej zasłużonej serii po prostu marzyli od lat, podobnie jak o tym, by wreszcie w wersji na PS2 czy Xboxa zagrać w sieci. I oto jest! PSPkowy analog sprawdza się świetnie, bez problemu można także przyzwyczaić się do braku dwóch przycisków na górze konsoli. Choć muszę przyznać, że po dłuższych sesjach z grą zwyczajnie bolą ręce, to jednak czego nie robi się dla ukochanego sportu. Przybliżony widok kamery z pewnością wymusi na Was przyłożenie się do dryblingu, zaś strzelenie bramki sprawia niemal tyle samo radości, co przed telewizorem. Wybór, jak zawsze, należy do Was.

Gulash ■■

LINKOWANIE PSP Z PS2



Tajemnicza opcja w menu Pro Evolution Soccer na PlayStation 2 przeznaczona do łączenia się z PSPkiem służy do... transferu składów. I działa w jedną stronę – z PS2 na PSP. Szkoda! Tak naprawdę chcieliśmy przecież rozgrywania meczów z Master League także na przenośnym systemie, by po przyjściu do domu i połączeniu konsol, kontynuować karierę już na dużym telewizorze. A tu dupa blada. Konami, ach Konami... Może wrzućcie łączenie się z PSP do Pro Evolution Soccer Management?

PSP

Dobrze, ale mogło być lepiej...

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

http://uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=99

- **Dobre:** Baśniowy klimat, piękna, nastrojowa muzyka, tryb kooperacji.
- **Złe:** Fabuła przedstawiona jest skrótowo, a sama gra jest krótka.
- **Brzydkie:** Paskudnie frustrujące misje, polegające na robieniu stu rzeczy jednocześnie.

THE CHRONICLES OF NARNIA
THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

WBREW POZOROM, TO NIE JEST GRA DLA DZIECI

naprawdę bramą do magicznego świata, w którym dobry król Aslan (lew) walczy ze złą wiedźmą próbującą przejąć władzę. Krótko mówiąc, rodzinne kino z happy-endem, a przy okazji dobra okazja do wydania gry, na zakup której zachęcone filmem dzieciaki namówią swoich rodziców.

→I FRUSTRACJA MUROWANA

Niczego nieświadomi rodzice kupią swojej pociesze Narnię, a następnie sami będą musieli ją przechodzić, albo w najlepszym wypadku chwycić za drugiego pada i w trybie kooperacji pomóc dziecku w jakimś trudniejszym momencie, a tych niestety nie brakuje. Przekonałem się o tym na własnej skórze podczas wielkiej bitwy, kiedy to należało ubić określoną ilość wskazanych przez konsolę przeciwników, oganiając się przy tym od innych upierdliwców. Mało tego, w tym samym czasie musiałem bronić łuczników przed idącymi w ich kierunku gigantami, co wcale nie było takim prostym zadaniem, bo kolosy lubią wywoływać małe trzęsienie ziemi, skutecznie zwalające bohatera z nóg. Przejście tej misji wymaga naprawdę nieziemskiej koordynacji ruchów, co chyba niezbyt przypadnie do gustu młodszym graczom. Dobre jest to, że w dowolnym momencie do zabawy może dołączyć się druga osoba, tyle tylko, że nie zawsze ma się pod ręką kogoś, kto mógłby przyjść z pomocą – wiadomo, tato nie ma czasu, bo pracuje, mama gotuje, a starszy brat... Właściwie starszy brat nadaje się do tego zadania bardzo dobrze, bo nawet pomimo tego, że osiemnaste urodziny obchodziłem już dawno temu, to przyjemnie spędziłem czas w królestwie Narnii.

→I TROCHĘ DOBREGO, SZCZYPTA ZŁEGO

W klimat wprowadzają również wstawki liczone na silniku gry przechodzące w urywki filmu (i na odwrót). To właśnie dzięki nim poznaje się rodzeństwo, mówiącego lwa, bobra i wilki, a także złą wiedźmę i jej sługusów. Niestety wygląda na to, że Narnia przygotowana została na szybko, bo nie ma zachowanej płynności przedstawianych wydarzeń. Nie wiadomo dlaczego w obozie Aslana pojawiła się wiedźma, kiedy lew dostał się do niewoli, dlaczego Edmund zdradził. Wygląda to raczej jak szybki skrót, a po szczegóły należy udać się do kina. Jeśli jednak najpierw będziecie grać przygotujcie się, że wielu rzeczy będziecie musieli się domyślać sami.

Zadanie to może utrudniać brak opcji włączenia napisów, przez co trzeba uważnie słuchać, co mówią bohaterowie. Na szczęście wszystkie kwestie są bardzo poprawnie i wyraźnie czytane, ale jakby nie było, przydałoby się choć trochę znać angielski. Jest to także jeden z powodów, dla których nie jest to tytuł dla dzieci – one mogą oglądać jak ktoś gra i czekać aż łaskawie się im wyjaśni, co mówią postacie.

Grafika nie jest olśniewająca, ale nie ma powodów do narzekania. Spodobać się może bardzo naturalnie prezentujący się padający śnieg, przyjemna animacja postaci, dobra praca kamery, która zawsze pokazuje postać aktualnie sterowaną przez gracza. Powierzchnie, w których odbija się otoczenie, również przypadną Wam do gustu. Tylko twarze bohaterów wypadają blado w momencie, w którym film zmienia się na wstawkę liczoną na silniku gry.

→I CZYTAĆ, OGLĄDAĆ, GRAĆ?

Jedną z największych wad Narnii jest to, że da się ją ukończyć w kilka godzin, a nawet jak zatniecie się na jednym z tych frustrujących momentów, których niestety nie brakuje, to i tak nie powinna Wam zająć dłużej niż siedem godzin. Niestety jest to tytuł na raz i chociaż podobało mi się siekanie orków i innych świńskich ryjów, to nie wydałbym na nią kasy – wystarczy mi, że pójdę do kina, albo nie... Najpierw przeczytam książkę.

Blizzard Beast ■ ■

RODZEŃSTWO W AKCJI!

Rodzice chcący uchronić swoje pociechy przed brutalnością w grach muszą wiedzieć, że zabawa w Narnii polega przede wszystkim na walce z wilkami, krojeniu orków, czy potężnych troglodytów bijących bohaterów olbrzymimi pałami. W sieczce przoduje Peter, który w pewnym momencie otrzymuje miecz, co by mu się przyjemniej zabijało. W dowolnym momencie można przełączyć się na inną postać i wykorzystać jej zdolności – Lucy błyskawicznie wyleczy rany, a Susan, niczym Robin Hood, rozwiąże łukiem i strzałami problemy znajdujące się poza zasięgiem miecza Piotrka. Ponadto należy zbierać rozrzucone po poziomach monety, za które później kupuje się dodatkowe umiejętności, jak chociażby mocniejsze ciosy, czy ataki zespołowe pozwalające dwójce bohaterów połączyć siły. Jednakże nie samą walką Narnia stoi. Są miejsca gdzie konkretna postać musi wykorzystać swoje zdolności, by cała gromadka mogła iść dalej – Susan uśpi patrolujących obóz centaurów, a Lucy wciśnie się w wąskie przejścia.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że Narnia przeznaczona jest dla młodszych konsolowców – wydana została przy okazji premiery filmu pod tym samym tytułem, stworzonego przez Disneya i stanowiącego rozrywkę dla całej rodziny. Opowiada o losach czwórki rodzeństwa kryjącego się przed bombardowaniami Londynu w pewnym domu na wsi, gdzie w jednym z pokoi stoi tajemnicza szafa. Jest ona tak

PS2 | Xbox | GCN — Poprawne rzemiosło, ale mogło być lepiej.

- **Wydawca:** Buena Vista
- **Producent:** Traveller's Tales
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

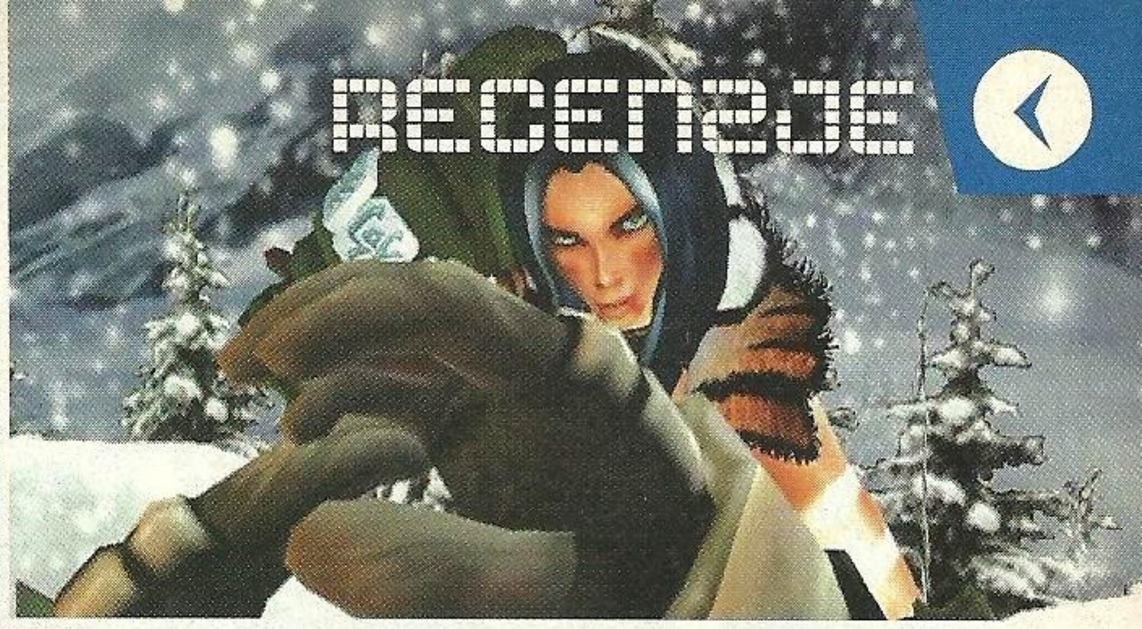
7.0

http://disney.go.com/disneyinteractive/narnia/home.html

Dobre: Fajny kontroler, świetna zabawa w jedną i dwie osoby (jak ma się dwa kontrolery). Trzeba się tylko przyzwyczaić.

Złe: Wysokie osoby mogą mieć problemy z dokładnością działania urządzenia. Niewiele opcji. Na śliskiej podłodze trzeba przyklejać kontroler taśmą.

Brzydkie: Areny są słabiutkie: bardzo ubogie i tematycznie oklepane.



LET'S PARTY

Moje doświadczenia z graniem w kilka osób są niezłe. Nie tak dobre, jak z SingStarem, ale niezłe. Ludzie szybko łykają o co chodzi, chłopaki udowadniają sobie różne rzeczy, świetnie się patrzy, jak ludzie dochodzą do wprawy w walce z „telewizorem". Trzeba uważać, gdzie blokować, gdzie przeciwnik się odsłania i jakie techniki stosuje. Jak w życiu. Jeśli zaopatrzycie się w dwa Gametraki, to można odpalić deathmatcha na jednej konsoli z kolegą. A jaka z tego zabawa, to już chyba nie muszę pisać. Dobra, imprezowa rozrywka.

GAMETRAK DARK WIND

POWOLI OKAZUJE SIĘ, ŻE W PEWNYCH PRZYPADKACH GRACZE SĄ PREFEROWANĄ GRUPĄ ZAWODOWĄ. NA PRZYKŁAD W MEDYCYNIE

Dlaczego? Nie tylko dlatego, że są fajni, sexy i w ogóle, ale też dlatego, że mają wyczucie do różnego rodzaju kontrolerów. A ponieważ w medycynie, zwłaszcza chirurgii, poważnie pracują już roboty sterowane zdalnie, potrzeba kogoś, kto kontrolowanie urządzeń za pomocą przycisków ma w małym palcu. I tu z pomocą spieszymy my. A dla wszystkich, którzy chcą zostać chirurgami, jest teraz coś nowego. Coś, co zarazem wyszło naprzeciw bardzo staremu (ciekawe czy je jeszcze pamiętacie) hasłu, że PS2 będzie obsługiwało w domu lodówkę. Pamiętacie? I będzie to centrum domowej rozrywki. Sony z lekka zboczyło z tej ścieżki, tworząc mikrofony do SingStara i EyeToya. Reszta producentów podchwyciła temat, wypuszczając robione naprędce kontrolery w formie na przykład desek do snowboardu. Ale to wszystko nic, przy nowym Gametraku i grze Darkwind, przy której spaliłem nieco kalorii, zasilając skromnie poczet redakcyjnych pakerów (których liczba stale rośnie).

→I NOVUM

Otóż Gametrak jest nowym kontrolerem, świetnie nadającym się do symulowania walki na pięści. Jak działa? Kontroler składa się z masywnego (dość ciężkiego) korpusu, do którego przyczepiamy niewielką matę. Podczas gry będziemy w nią deptać jedną stopą. Na szczycie korpusu znajduje się coś, co przypomina dwie gałki DualShocka, z których zdjęto grzybki. Z każdej wychodzi czerwona żyłka, nawinięta w środku na kołowrotek ze sprężynką (więc lekko ciągnie w dół). Tę żyłkę na drugim końcu przyczepiamy na zatrzask do jednej z dwu rękawiczek, które gracz musi mieć na rękach. I teraz uwaga. Pomysł genialny w swej prostocie. Podpinamy to wszystko do portu USB w konsoli, a Gametrak reaguje na długość rozwinięcia żyłki oraz wychylenie tejże żyłki w każdą stronę. W ten sposób otrzymujemy DualShocka z bardzo długimi gałkami, reagującego dodatkowo, kiedy zmniejszamy, lub zwiększamy ich długość. Po uruchomieniu gra kalibruje naszą wysokość, każąc nam położyć ręce na głowie i stanąć odpowiednio, tuż za kontrolerem. No po prostu rewela. A potem już zabawa. Pierwszą grą wykorzystującą to urządzenie, jest mordobicie **Dark Wind**.

→I WALCZ Z TELEWIZOREM

Wybieramy postać i naparzamy przeciwników w kilku trybach. Tryb walki rozwiązano następująco. Ponieważ Gametrak reaguje na zmianę położenia żyłki o jeden milimetr i to bez opóźnienia, widzimy na ekranie swoje ręce. Widok jest z perspektywy pierwszej osoby. Łatwo się zatem domyślić, że telewizor powinien stać na podwyższeniu, żebyśmy mieli go dokładnie przed oczami. Niestety – zwykle tak nie jest, ale i to nie problem. Ja po półtorej godziny machania, oprócz jęzora jak krawat miałem też obcykane, jak trzymać ręce.

Podczas walki zadajemy ból przeciwnikowi. Widać to choćby po tym, że ciurka mu z twarzy jucha i pojawiają się siniaki. Dobry objaw tego, że spaliliśmy nieco kalorii. Oczywiście mocne i szybkie ciosy są odróżniane przez Gametraka od pobłażliwych miźnięć, więc szanse na oszukaństwo są niewielkie. Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się symbole dłoni – zwykle w jednym z czterech rogów ekranu. Wtedy trzeba natychmiast przykryć te symbole naszą ręką tak, by zrobiły się zielone. Po co? Otóż czerwone znaczki pokazują, gdzie będzie szło uderzenie. Kiedy je zasłonimy – przyblokujemy atak.

Nasze celne trafienia premiowane są rosnącą wściekłością przeciwnika. Kiedy czerwony miernik pod energią osiągnie maksimum, oponent wpada w „rage" i kotłuje w nas pięściami, przy okazji przez to stygnąc. Lepiej wtedy tylko się bronić, a nauczka taka, że bezmyślne okładanie piąchami także nie przynosi tu efektów. Trzeba systematycznie punktować, w międzyczasie odpuszczając, żeby przeciwnik nie za bardzo się denerwował. Od czasu do czasu przyłożymy się do ataku mocniej i wtedy pojawia się gwiazdka pod paskiem energii przeciwnika. Trzy gwiazdki powodują efekt zamroczenia i chwilę dla nas na wyciśnięcie z twarzy przeciwnika bezkarnych, podskórnych wylewów, zwanych krwiakami.

Samo blokowanie opłaca się z jeszcze jednego powodu. Kiedy naładuje się miernik, możemy odpalać czary. Trzeba stanąć w pokazany na ekranie sposób (na przykład ustawić się w literkę „T") i pacnąć matę stopą. Wtedy nasza postać, po odpowiedniej animacji, wysyła kulę ognia.

→I ZABAWNE, ALE...

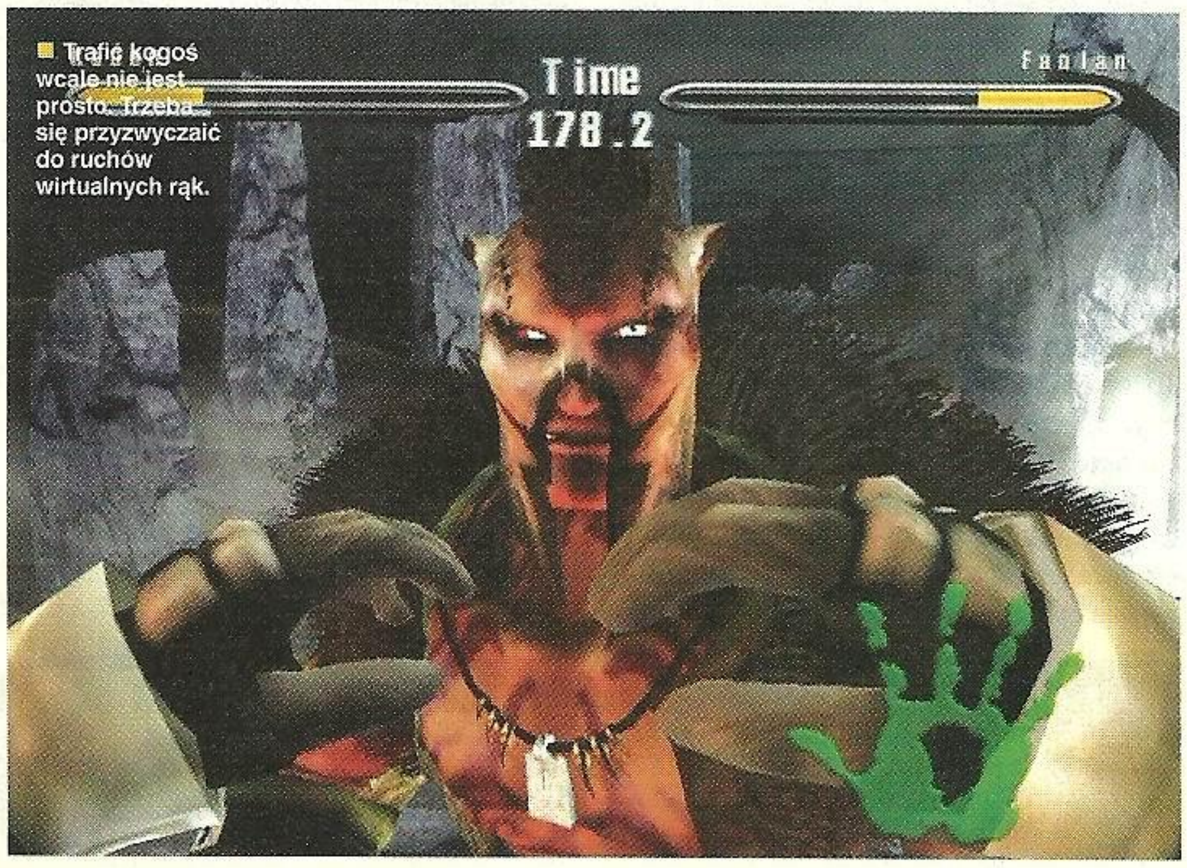
Grafika jaka jest – widzicie. Nie rwie, to prawda, ale do geniuszu jej daleko. Areny takie sobie, ale przysięgam Wam, że ich podczas walki nie zobaczycie. Będziecie patrzeć na mierniki energii, swoje ręce i przeciwnika. Nic więcej nie widać. Po kilku

godzinach grania widzę, że pomimo pewnej prostoty zabawa daje sporą satysfakcję. Ma nieco błędów, ale na pewno ćwiczy refleks i nikt Wam nie zarzuci, że się przy konsoli nie ruszacie – po walce pokazuje się nawet wyliczenie, ile spaliliście kalorii.

Gametrak wraz grajest także zabawką należącą do mojej ulubionej kategorii: robiących furorę na imprezach. Fajnie jest się pośmiać, zwłaszcza, kiedy koledzy tłuką panienki z biustem prawie na wierzchu (taka stylistyka gry). Jednakowoż w **Dark Wind** jest dosłownie kilka postaci do wyboru, niewiele aren i całym fantem jest ten Gametrak – jeśli on Was nie przekonuje, to właściwie nie ma po co sięgać po grę.

W kolejce czeka golf i inne gry, które mamy nadzieję obadać w najbliższym czasie.

Grabarz ■ ■



■ Trafić kogoś wcale nie jest prosto. Trzeba się przyzwyczaić do ruchów wirtualnych rąk.

PS2 | Gra przeciętna, ale jeśli ten kontroler się rozwinie...

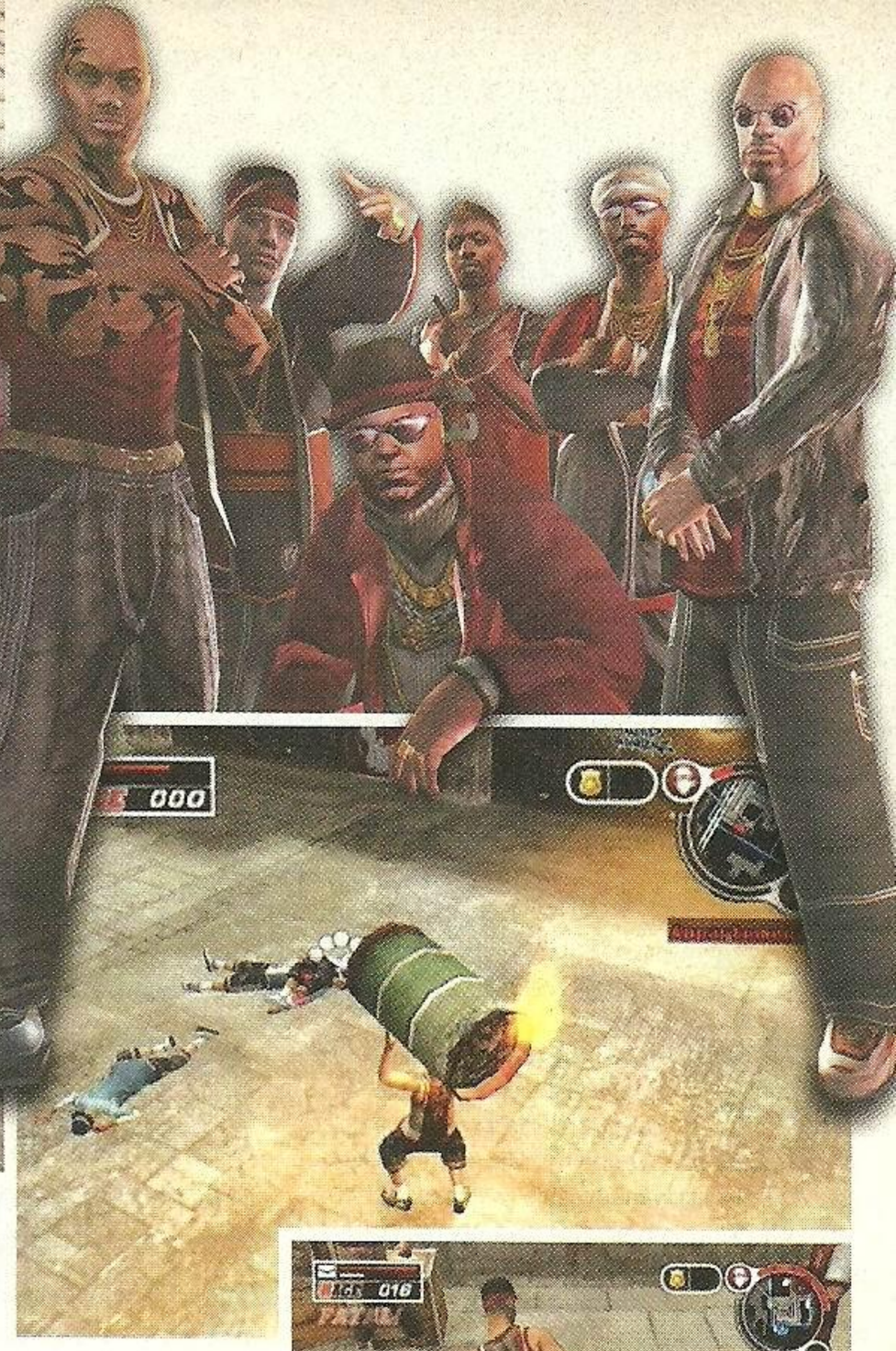
Wydawca: In2Games
Producent: In2Games
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://www.in2games.uk.com/consumer/englishindex.html

- **Dobre:** Muza D12, krew i brutalność. Niektóre bonusy.
- **Złe:** Wszystko, co nie jest dobre. Niektóre bonusy.
- **Brzydkie:** Dźwięki, klepska kamera, żywa/martwa natura.



CRIME LIFE: GANG WARS

KONAMI I GANGSTERKA? DZIĘKUJĘ, POSTOJĘ

Rzeczą, której żałuję najbardziej przy Gang Wars jest ekipa D12. Chłopaki w jakiś tam sposób zaangażowali się w produkcję gry, rezultatem czego jest kilka kawałków tej grupy na ścieżce dźwiękowej Crime Life, oryginalne głosy, a nawet materiały bonusowe w postaci wywiadów z największym gangolem Ameryki mogącym bez kompleksów rywalizować z 50 Centem – Bizarrem. Będę szczery do bólu – chwały sobie tą współpracą D12 bynajmniej nie przysporzyło.

→I GANG BANG

Jeśli komuś w ogóle zechce się zabierać za ten tytuł, kiedy w kolejce czeka GTA na PSP lub True Crime, to na dobry początek pozna Tre – nowego członka gangu Outlawz, który za wszelką cenę będzie chciał się wykazać, aby zdobyć szacun i respekt czarnoskórych ziomali. Problem w tym, że, jak na prawdziwego i bezwzględnego „big bad madafaka", nasz koleżka jest nad wyraz przeciętnej postury, a jego zdolności wokalne najbardziej kojarzą mi się z latami świetności Michaela Jacksona. Spróbujcie chociażby kopnąć w jakieś pudła, czy nawet w głowę przypadkowego przechodnia, a Tre zacznie wydawać z siebie dźwięki zbliżone do słynnych jęków dawnego króla popu. Brakuje tylko kontrolnego łapania się za krocze i moonwalka. No dobra, nie bądźmy aż tak złośliwi. W końcu Crime Life to trójwymiarowe „beat'em up" czerpiące garściami z GTA i właśnie na tym gangsterskim stylu życia powinniśmy się tutaj skupić, zapominając chwilowo o odgłosach godowych wydawanych przez naszego gangola. I żeby nie było wątpliwości – jedyną w miarę przyzwoitą, a do tego oryginalną rzeczą zaczerpniętą z GTA jest tutaj mapka. Przyzwoita dlatego, że czasami nawet widać na niej cel naszej misji, a oryginalna, gdyż zamiast w lewym, dolnym rogu ekranu autorzy umieścili ją przewrotnie w prawym, górnym! Poza tym nie jest jednak najlepiej.

Gra polega na klepaniu wrogich gangoli za pomocą prostych combosów. Misje wydają się momentami nawet w miarę zróżnicowane, ale tak na dobrą sprawę nie jest ważne, czy masz kogoś znaleźć, ochronić, czy coś ukraść – i tak zawsze najważniejszą częścią zadania będzie obijanie głupich jak but przeciwników. I w sumie nie byłoby w tym nic złego, gdyby chociaż samą mordoklepkę dobrze opracowano. A tu mamy tylko dwa przyciski odpowiadające za mocny i lekki atak, bardzo „intuicyjny" blok umieszczony pod kwadratem i niemalże zerowe wykorzystanie triggerów pada. W rezultacie dosyć szybko zobaczycie wszystkie podstawowe kombinacje, a sytuację ratują tylko ruchy specjalne, które zresztą można poznawać w trakcie gry. Niezwykle brutalne ciosy zadajemy, kiedy odpowiednio wypełni się pasek adrenaliny, a krwawe finishery odpalamy, gdy energia przeciwnika spadnie niemalże do zera. Żeby było efektownie, a gracz nie musiał się frustrować poziomem trudności, wspomniane „fatalities" to jedynie kwesta wciśnięcia „trójkąta" przy słaniającym się na nogach wrogu. Ach, co za wyzwanie. Na szczęście same ciosy kończące są dosyć brutalne i powinny usatysfakcjonować fanów ulicznej przemocy. Łamanie kręgosłupa, obijanie głową krawężników, czy też skakanie po klatce piersiowej oponenta, to jedne z łagodniejszych akcji w Gang Wars. Zupełnie inne animacje zabójstw otrzymamy, jeśli nasz bohater wymachuje akurat jakimś orężem. Maczetą przebijemy kolesia na wylot, nożem poderżniemy gardło, a kijem baseballowym roztrzaskamy głowę...

Zanim zaczniecie podniecać się tak atrakcyjnymi zagraniami, powinniście wiedzieć, że nawet mimo sporej ilości krwi całość wygląda mało przekonywająco, a momentami wręcz groteskowo. W sumie można by się jeszcze podniecać gangolami, którzy czasami towarzyszą nam w wykonywaniu danej misji i tylko czekają na nasze komendy... Nie... Tak naprawdę to ziomale zazwyczaj robią sobie co chcą i rzadko kiedy reagują na nasze polecenia w stylu „attack" czy „hold back". Aha, strasznie drażni też fakt, że po Grand Center City jeżdżą sobie kartonowe pudełka imitując chyba samochody, a do żadnego z nich nie można wsiąść. Rewelacja...

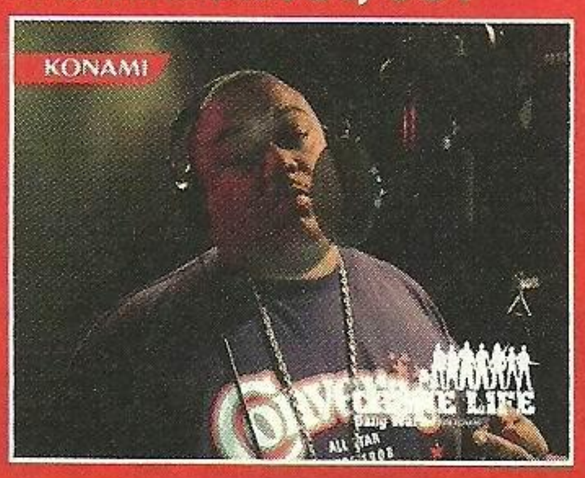
→I ZŁOŚLIWOŚĆ RZECZY MARTWYCH

To, co opisałem, jest jeszcze całkiem przyzwoite, natomiast cała reszta to delikatna żenada. Grafika marna, kamera złośliwie nieposłuszna, dialogi urągające inteligencji łyżki stołowej (chociaż czasami zdarzy się jakiś w miarę zabawny tekst), a bugi niezwykle irytujące... chociaż ciekawe. Niezły ubaw miałem, gdy w jednym z budynków zacząłem ostrą demolkę i w ataku wściekłości cisnąłem krzesłem w jednego kolesia. Koleś uciekł, krzesło zostało na podłodze, a kiedy już miałem wychodzić na ulicę... Wspomniany mebel ożył! Bez kitu... Krzesło zaczęło poruszać się w stronę ściany trzęsąc się niemiłosiernie i zakończyło swą podróż przy zamkniętych drzwiach nie mogąc wydostać się na zewnątrz. Szczerze powiedziawszy bałem się zobaczyć jak krzesełko sięga nóżką klamki, więc postanowiłem czym prędzej wyłączyć konsolę. Już chyba nigdy nie dowiem się, jak mogły potoczyć się losy szalonego mebla! Ale jakoś nie żałuję.

Jedynym tak naprawdę solidnym elementem w całej grze jest muzyka. D12 to zawsze kawałek przyjemnego rapu, a do tego dodajcie sobie całkiem sporo innych ekip hip-hopowych – także z Niemiec, Francji, czy UK. Cóż więcej można napisać o tej „ciekawej" grze? Aha, już wiem – nie kupujcie jej! Po co wyrzucać kasę w błoto?

Qoora ■ ■

FAJNE BONUSY, CO?



W Gang Wars czekają na nas rozmaite filmy video, utwory muzyczne oraz artworki, które możemy podziwiać w stosownym menu. Chyba najlepiej wypada w tym gronie muzyka, szczególnie, jeśli ktoś jest zagorzałym fanem hip – hopu. Cała reszta to jednak wątpliwa przyjemność, a rzekomo porywający wywiad z Bizarrem to jawna kpina z nabywców gry. Ot, przez ekran przewijają się statyczne fotki otyłego rapera, a sam „filar" D12 odpowiada na dosłownie kilka pytań pokroju „Co ci się najbardziej podoba w D12", lub – dla urozmaicenia tematyki – „Co ci się najmniej podoba w D12". Ech, zapomnijcie o tej grze.

PS2 | Xbox | PC

GANGrena. Buerk.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Hothouse
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.konami-crimelife.com

5.5

AEON FLUX

TERAŹNIEJSZOŚĆ NIE JEST TAKA ZŁA...

Tak przynajmniej można wywnioskować patrząc na rozmaite filmowe, czy growe wizje przyszłości. Aeon Flux nie jest żadnym wyjątkiem, wydarzenia toczą się w świecie wyniszczonym przez tajemniczą zarazę, w jednym z nielicznych ocalałych miast, w którym trwa nieustanna walka rządzących z rebeliantami. W tym miejscu do akcji wkracza seksowna, odziana w przyciasne ubranko Aeon Flux zajmująca się zabójstwami na zlecenie. I wszystko byłoby jasne, gdyby nie fakt, że dziewczyna pracuje dla obu stron konfliktu, co powoduje chaos i sprawia, że nijak nie można się wczuć w fabułę.

→I WYŻEJ NEREK NIE PODSKOCZYSZ

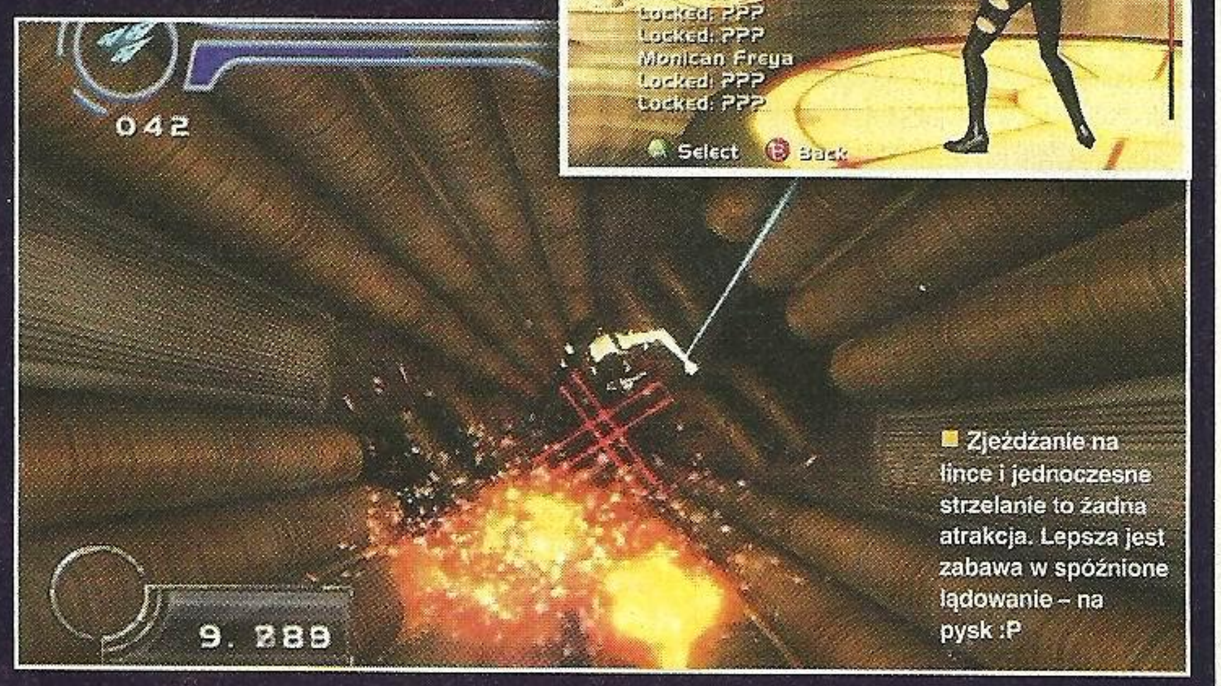
Aeon Flux to tpp łączący elementy walki wręcz i bronią palną ze skakaniem po platformach w stylu Prince of Persia. Pod względem sprawności bohaterka w niczym nie ustępuje Księciu i podobnie jak on biega i wspina się po ścianach. Ze sporej wysokości opuszcza się przy użyciu linki z hakiem, przy czym uważać trzeba, by w odpowiednim momencie zahamować. Ogólnie jednak platformowe elementy są mocną stroną tej gry, także dlatego, że poziomy wykonane zostały z pomysłem – co powiecie na akrobacje na pokładzie statku lecącego wysoko ponad miastem? Niestety, nie zawsze gładko można wpaść na pomysł jak przejść dalej – niektóre miejsca są bardzo jaskrawe, naładowane kolorami i światłami neonów, przez co łatwo traci się orientację. Akcja jest też ukazana z trochę zbyt dużej odległości, co moim zdaniem odrobinę przeszkadza w odnalezieniu właściwej drogi.

Za plus trzeba uznać możliwość wykorzystania na przykład takiego biegania po ścianie w walce (pozwala to chociażby wyrwać się z opresji) oraz możliwość złapania stojącego powyżej przeciwnika i zrzucenia go w przepaść. Same pojedynki są okay, co prawda bez specjalnego polotu, ale z możliwością wykonania szybkich fatalities na wymęczonych przeciwnikach. Niestety, strzelanie to kompletnie nieporozumienie, a to ze względu na fakt, że konsola sama lokuje celownik na najbliższym przeciwniku i dopiero po zabiciu go przełącza się na innego – samemu nie można zmienić celu, co oznacza szybką śmierć, gdy jest się ostrzeliwanym przez kilku gości stojących w oddali.

W grze pojawiają się też momenty, gdy bohaterka porusza się w środku kuli niczym Samus w Metroidzie, z tym, że tutaj trzeba przejeżdżać przeciwników, co nie jest zbyt przemyślanym elementem. Goście niespecjalnie się przejmują, że na nich wpadamy i ani myślą uciekać, tylko prowadzą ciągły ogień.

Cóż, przyczepić mógłbym się do brzydkich postaci (tylko bohaterka może się pochwalić porządnymi teksturami twarzy), byle jakich głosów i kompletnie nie zapadającego w pamięci soundtracku, na który składają się elektroniczne dźwięki i basy rodem z Manieczek. Bardzo kiepskim produktem Aeon Flux nie jest, ale gdy ma się alternatywę w postaci trzeciego Prince of Persia, to naprawdę nie widzę sensu kupna tej pozycji.

Mielu ■■



■ Zjeżdżanie na linie i jednoczesne strzelanie to żadna atrakcja. Lepsza jest zabawa w spóźnione lądowanie – na pysk :P

PS2 | Xbox

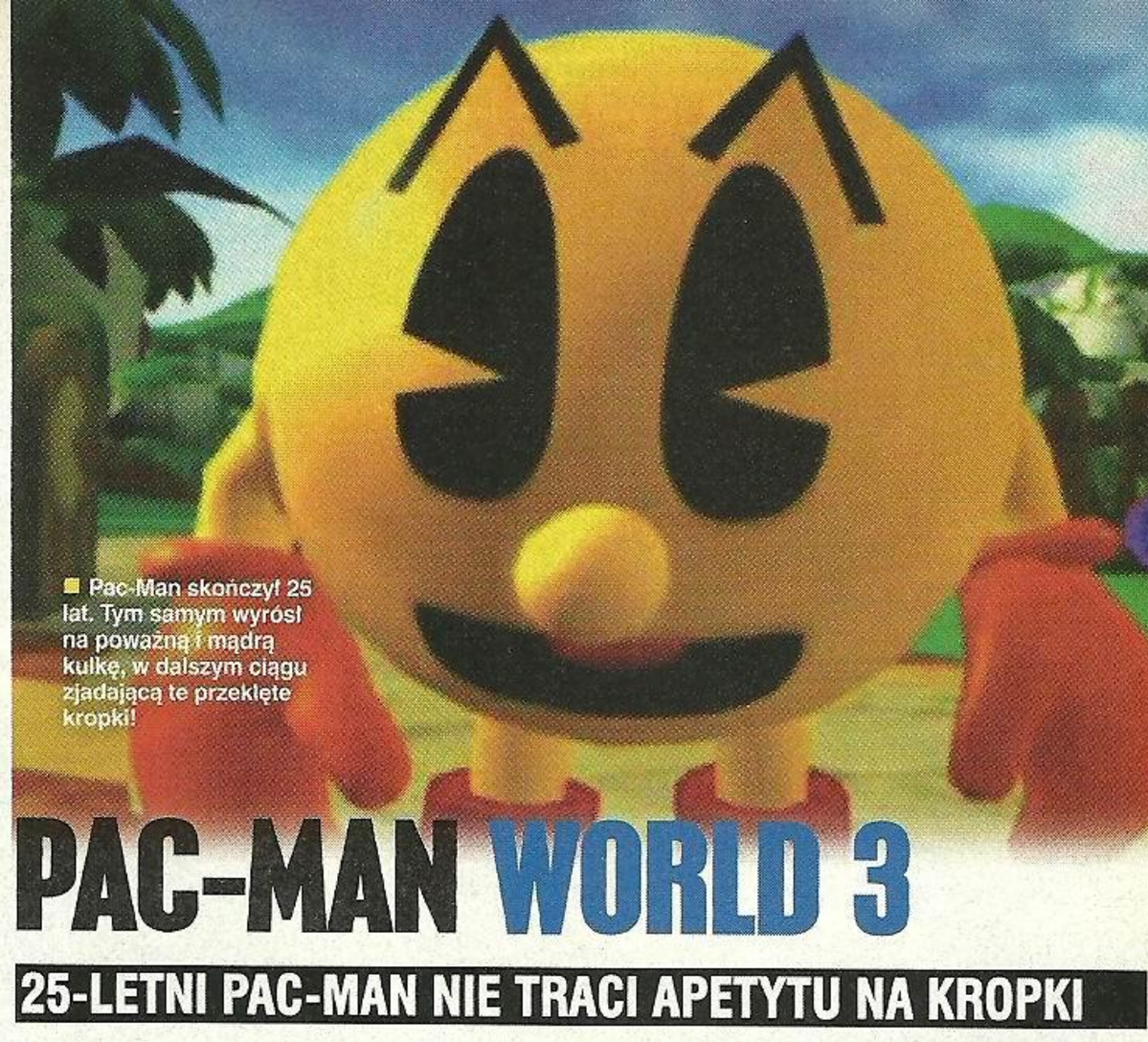
PoPa żona... niee, co najwyżej służąca.

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** Terminal Reality
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

http://www.aeonflux.com/



■ Pac-Man skończył 25 lat. Tym samym wyrósł na poważną i mądrą kulkę, w dalszym ciągu zjadającą te przeklęte kropki!

PAC-MAN WORLD 3

25-LETNI PAC-MAN NIE TRACI APETYTU NA KROPKI

Po tym, jak Ratchet zaczął rozwiązywać problemy spluwą, a Jak puka wyścig za wyścigiem, Pac-Man siłą rzeczy został jednym z ostatnich przedstawicieli trójwymiarowych platformówek. Co ciekawe, trzecią część Pac-Man World wydano w dniu dwudziestych piątych urodzin bohatera, a to oznacza, że tytułowy Kulek doskonale pamięta stare, 8-bitowe czasy, kiedy rządził zadymionymi barakowozami. Przyznacie, że niewielu bohaterów retro miało w sobie tyle mocy, aby przetrwać blisko ćwierć wieku. Pac-Man ją miał.

Na początek miła niespodzianka. **Pac-Man World 3** po brzegi wypełniony jest humorem. Zmiana developera z Namco na Blitz Games wystarczyła, aby żółty kropek otworzył gębę szerzej i zaczął gadać. Dzięki temu, że zarówno Pac-Man, jak i wszystkie napotkane przez niego postacie mówią, strzelają dowcipami i generalnie dobrze się bawią, gra nabrała sympatycznego i bardzo przyjemnego charakteru. Koniec z jednolitą i niemą kukłą. Żółty ziomek ma odtąd własne zdanie.

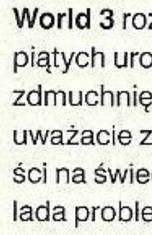
Nietrudno zgadnąć, że akcja **Pac-Man World 3** rozkręca się w dniu dwudziestych piątych urodzin żółtego jubilata. I jeśli zdmuchnięcie urodzinowych świeczek uważacie za jedną z najprostszych czynności na świecie, to bohater gry ma z tym nie lada problem. Szalony naukowiec o ksywce Erwin rozpoczął właśnie katowanie jednego z alternatywnych światów (wysysa z niego energię), zaś Pac-Man teleportowany zostaje tam jako jednoosobowe wsparcie. Przetrząsając piętnaście poziomów (między innymi wielką fabrykę, miasto duchów, wnętrze grobowca), niszcząc wściekłe roboty i faszerując się dopałkami, Pac-Man coraz bliższy będzie ostatecznemu zażegnaniu konfliktu. Fakt, historyjka do oryginalnych nie należy, ale dzięki temu, że przedstawiono ją w formie śmiesznych dialogów i akcji – całość jest lekka i przyjemna w odbiorze.

→I STARY, ALE JARY

Mimo braku oryginalności, **Pac-Man World 3** to gra naprawdę dobra. Sposób, w jaki zbudowano tych piętnaście poziomów, to ukłon w stronę staroszkolnych platformówek, które po brzegi wypchane były bonusami, upgrade'ami oraz setką nadprogramowych znajdek. Pac-Man nie będzie miał chwili spokoju. Gdzie nie spojrzeć, tam żółte kropeczki do zjedzenia, owoce do skolekcjonowania, mechanizmy do przesunięcia, alternatywne ścieżki z bonusem na końcu i dopałki poprawiające siłę żółtego 25-latka. Zbierzcie to wszystko, a Pac-Man zrobi się nietykalny, zacznie strzelać prądem z łap, zmieni się w pędzącą, żółtą kulę i zniszczy wszystko, czego dotknie. Jeśli dobrze przetrząśniecie grę, znajdziecie tu nawet wywiad z Toru Iwatanim (człowiekiem, który powołał Pac-Mana do życia) oraz klasyczny, 8-bitowy automat proponujący ponowną zabawę z retro hitem.

Szkoda natomiast, że przy większym zagęszczeniu przeciwników (dwóch i więcej) gra zaczyna niemiłosiernie kaszleć jak, nie przymierzając, jakiś dziadyga. Wierzcie mi – nie wspominałbym o tnącej animacji, gdyby tak bardzo nie psuła ogólnego wizerunku gry. Oprócz tego drobnego feleru, **Pac-Man World 3** jest naprawdę fajny. Mało oryginalny i momentami słabo wykonany, ale mimo to potrafi wciągnąć z siłą trąby powietrznej.

Matt ■■



PS2 | Xbox | GCN | PC

Dobra, ale odtwórcza.

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Blitz Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

http://www.namco.com/games/pacmanworld3/

HALF LIFE 2

JEŚLI JESZCZE NIE WIECIE, O CO POPROSIĆ MIKOŁAJA...

To możecie mu napisać, że chcielibyście dostać Half-Life 2, tylko zastanówcie się dobrze czy byliście grzeczni, bo jeśli nie, to koło nosa przejdzie Wam świetny tytuł, będący konwersją zeszłorocznego pecetowego megahitu firmy Valve. Jeśli przypadkiem graliście w tamtą wersję, to w tej nie macie czego szukać – nie ma tu żadnych dodatków, bonusowych wątków, czy broni. To ten sam shooter fpp, przedstawiający historię naukowca Gordona Freemana, który po wydarzeniach z pierwszej części gry zniknął w tajemniczych okolicznościach na sześć lat, by dosłownie znikąd pojawić się w centrum metropolii City-17, gdzie mieści się siedziba „grupy trzymającej władzę", w rzeczywistości kontrolowanej przez kosmitów. Bohater już raz pokazał, że doskonale radzi sobie nie tylko z fizyką, ale też z bronią palną i ponownie ma okazję się wykazać, pomagając rebeliantom w obaleniu rządów tajemniczego brodatego gościa, którego przemówienia słychać w radiu, a jego paskudna gęba straszy z każdego telewizora.

→| NIE WIEM, CO SIĘ DZIEJE

Zabawa zaczyna się w momencie, gdy bohater budzi się w pociągu zmierzającym do City-17. Nie bardzo wiadomo skąd się tam wziął, ale z tego, co mówią współpasażerowie – nikt nie pamięta, żeby do niego wsiadał. Może nie brzmi to specjalnie oryginalnie, ale wystarczy wysiąść i zobaczyć, co dzieje się na stacji, by dać się wciągnąć w fabułę i z zaciekawieniem śledzić dalsze losy bohatera. Okazuje się, że dookoła pełno jest identycznie ubranych ludzi oraz strażników pilnujących, by nikt się zbytnio nie oddalał, a z głośników dobiega przemówienie brodacza. Gdy zagada się dowolną osobę, narzekać będzie ona na swoją sytuację, nie mogąc uwierzyć, że coś takiego mogło się przytrafić, zaś na jej twarzy odmaluje się autentyczny wyraz rezygnacji, a może nawet strach (sprawdźcie ramkę).

Gdy Gordon w końcu spotka swoich znajomych, przypadkowo zostaje z nimi rozdzielony i zmuszony tym samym do kilkugodzinnej wycieczki do bazy, do której miał się kilka sekund wcześniej teleportować. W tym czasie fabuła nie posuwa się nawet o krok do przodu i wychodzi na to, że przez pół gry po prostu idzie się przed siebie, tylko po to by dowiedzieć się, że trzeba iść jeszcze dalej, a dopiero później akcja nabiera rozpędu. Tyle tylko, że wtedy do końca zostaje cztery, czy pięć rozdziałów (z czternastu) i wydarzenia następują po sobie aż za szybko. Bohater dostaje się wreszcie do siedziby organizacji i po kilkunastu minutach wsiada do „windy", która wiezie go wprost do gabinetu wspomnianego przeze mnie brodacza, co uważam za nieporozumienie, zważywszy na to, że budynek jest przeogromny i na pewno byłoby w nim co robić, a poza tym w takim na przykład mieście zombiaków spędza się znacznie więcej czasu, a nijak to fabuły do przodu nie popycha.

→| TEN ŚWIAT ŻYJE

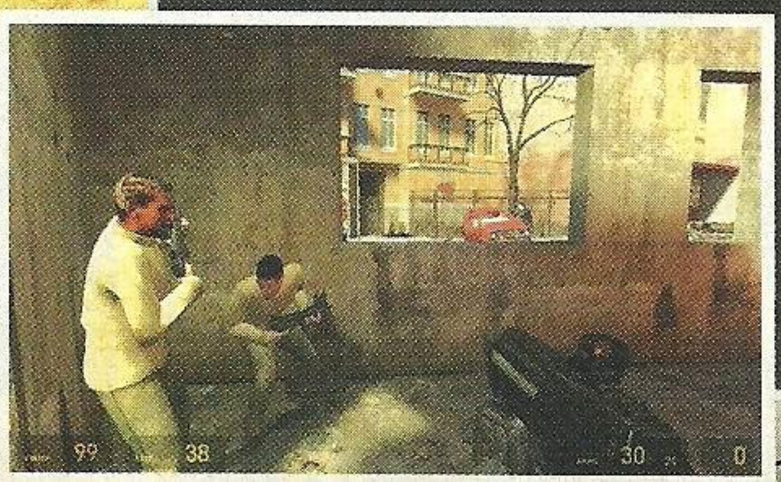
Jeśli jednak Wam to specjalnie nie przeszkadza, to musicie wiedzieć, że do żadnego innego elementu gry nie miałem równie wielkich zastrzeżeń. Mniejsze dotyczą przeciętnej SI, o której piszę w ramce, kulejącej animacji – czasem liczba klatek drastycznie spada i obraz brzydko przeskakuje – oraz do przeciwników w postaci małych „krabów", które niczym facehuggery z serii Obcy rzucają się na twarz ofiary. Jakoś nie mogę przyzwyczaić się do myśli, że walki z fachowo wyglądającymi żołnierzami, przypominającymi wyglądem Helghastów z Killzone, przerywane są strzelaniem do upierdliwych żyjątek, skaczących na bohatera i gryzących go. Psuje mi to trochę klimat gry, będący tak naprawdę jedną z jej największych zalet.

Świat po wojnie nie jest zbyt przyjaznym miejscem, ludzie poddawani są różnym eksperymentom, na ulicach trwają walki ruchu oporu z żołnierzami, poza miastem pełno jest napromieniowanych miejsc, a po nadmorskich terenach biegają obcy wyglądający jak przerośnięte robale. Budynki przeczesywane są przez wojskowych w poszukiwaniu rebeliantów, okolice miasta patrolują spore powietrzne transportowce świetnie radzące sobie w likwidowaniu celów naziemnych. To i jeszcze więcej ujrzycie w trakcie gry, która powinna Wam wystarczyć na trzynaście godzin – tyle wskazuje mój licznik, chociaż pewnie rzeczywistego czasu gry było ze dwie godzinki więcej. Jest to dość dużo, ale gwarantuję, że nie będziecie się nudzić, a to dzięki ogromnej różnorodności poziomów, przeciwników i zadań do wykonania. W jednej chwili spaceru-

Nie grymasić!

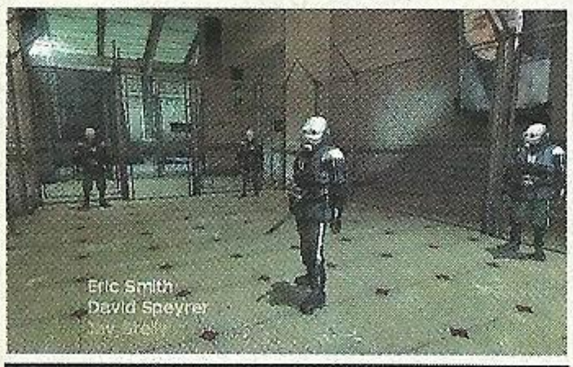
Jeśli uważacie, że MGS3: Snake Eater ma najlepszą mimikę twarzy postaci, to koniecznie sprawdźcie Half-Life 2. Wspomniałem o zmartwionych i przerażonych ludziach na stacji, bo to naprawdę po nich widać – patrzą na bohatera smutnym wzrokiem, kręcą głowami w geście zrezygnowania. Ale i tak najbardziej wiarygodnie wygląda Alyx pomagająca Gordonowi. Rozbroił mnie moment, w którym zamiast komentować pewną wypowiedź, odwróciła się do bohatera i zrobiła minę oznaczającą „dobra, olej go". Brakowało żeby wsadziła sobie palec do ust w znanym geście. Kapitalna sprawa.

W grze zabrakło miejsca dla trybu multiplayer – nie ma możliwości sprawdzenia się na podzielonym ekranie, przez system link, czy w sieci „po Lajwie". HL2 to zabawka tylko dla samotników.



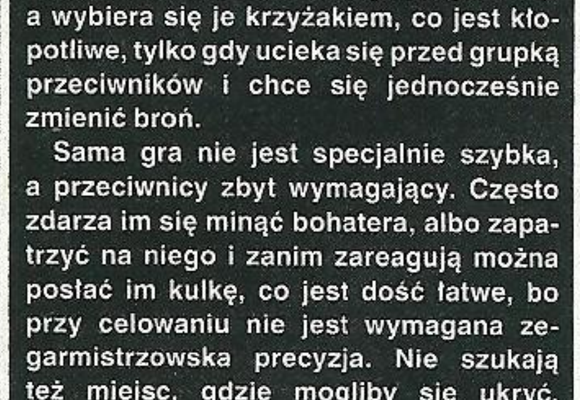
- **Dobre:** Za dużo, by wymieniać!
- **Złe:** Szarpiąca animacja, niezbyt dobrze opowiedziana, ale ciekawa fabuła, SI.
- **Brzydkie:** Pierdółkowate kraby psujące klimat gry

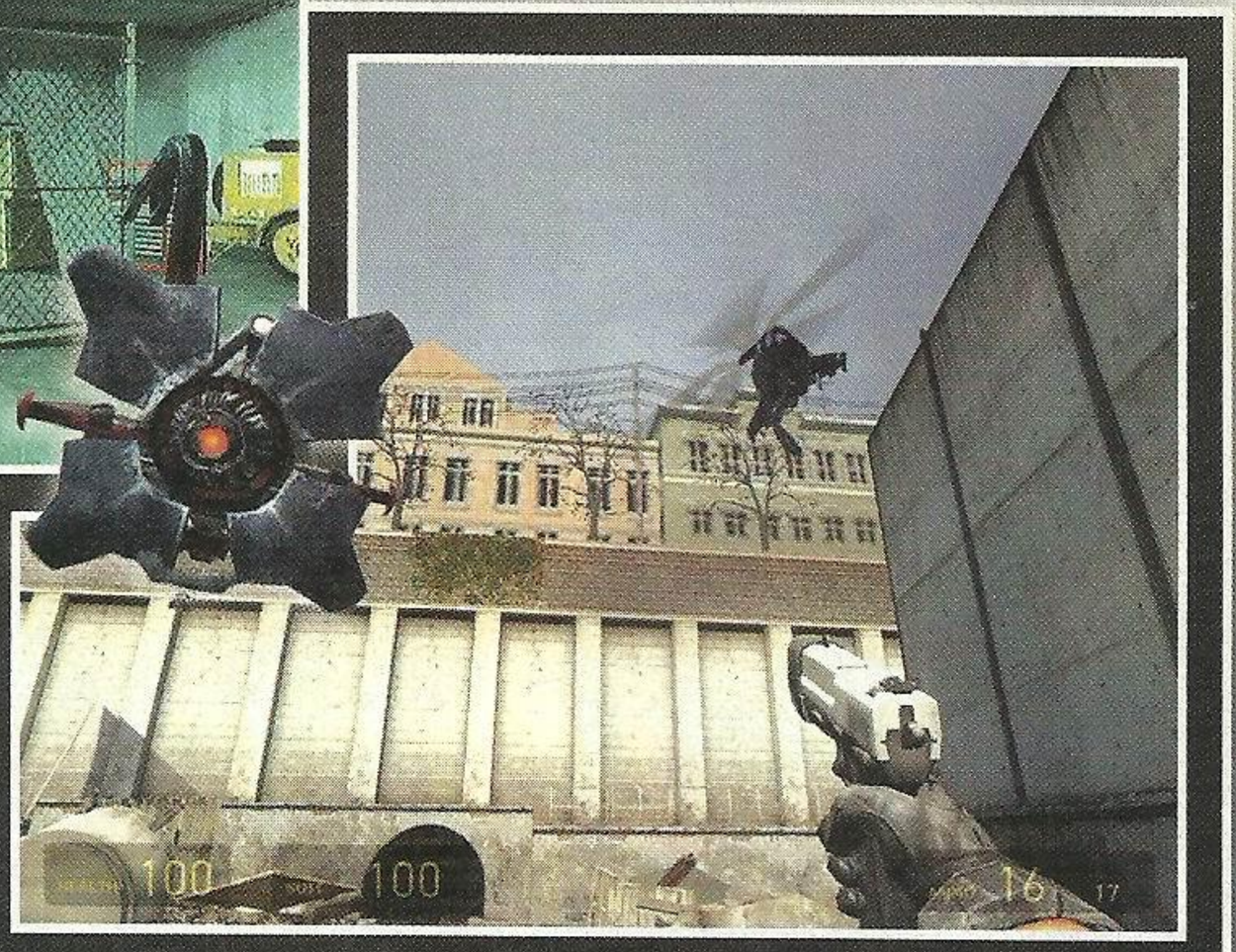
Z czym to się je?

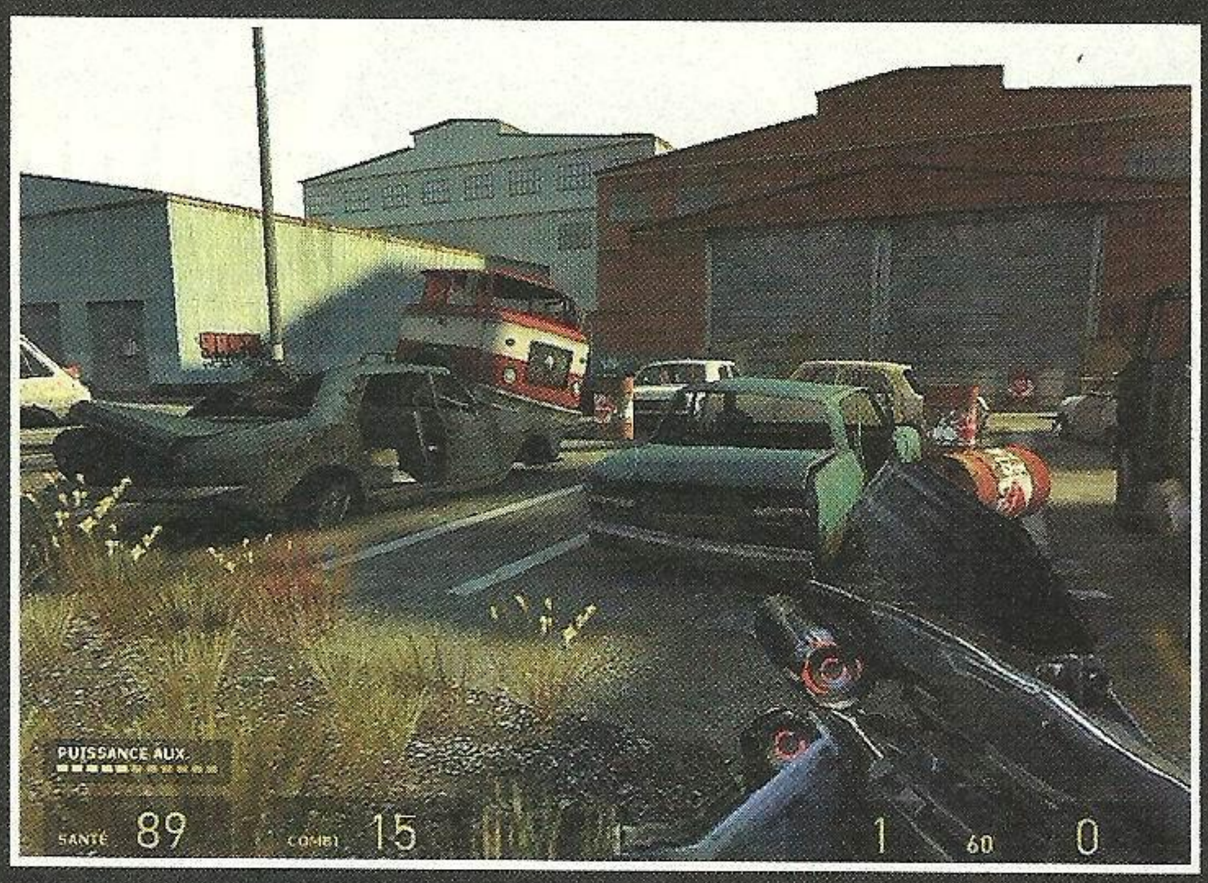


Dostępnych jest kilka rodzajów broni (kusza, karabin maszynowy, granaty, łom!), a wybiera się je krzyżakiem, co jest kłopotliwe, tylko gdy ucieka się przed grupką przeciwników i chce się jednocześnie zmienić broń.

Sama gra nie jest specjalnie szybka, a przeciwnicy zbyt wymagający. Często zdarza im się minąć bohatera, albo zapatrzyć na niego i zanim zareagują można posłać im kulkę, co jest dość łatwe, bo przy celowaniu nie jest wymagana zegarmistrzowska precyzja. Nie szukają też miejsc, gdzie mogliby się ukryć, a bezmyślnie wystawiają się na ogień. Ich ataki zabierają stosunkowo mało życia, a jeśli akurat mamy naładowany pancerz, to spokojnie można przyjmować kule bez obaw o szybką śmierć. Tak przynajmniej wygląda to na poziomie trudności normal, gdzie jedynym przebłyskiem inteligencji przeciwników jest to, że czasem rzucą granatem w czającego się za rogiem bohatera. Sam pancerz pozwala przez chwilę szybko biegać, przebywać pod wodą, albo oświetlić sobie drogę latarką. Później trzeba czekać na naładowanie wyczerpanych baterii.







je się kanałami uważając na czających się wszędzie żołnierzy (dranie zrzucają na głowę płonące beczki wypełnione wybuchowymi materiałami), by za chwilę szaleć na poduszkowcu, strzelając do helikoptera uparcie ścigającego bohatera. Kapitalnie prezentuje się misja na wielkim moście – walka z latającym pojazdem, gdy w każdej chwili można runąć w przepaść, podnosi ciśnienie, a emocji nie brakuje też podczas kolejnej akcji, kiedy to jedzie się na czołówkę z nadciągającym pociągiem...

Średnio natomiast przypadło mi do gustu miasto zamieszkałe przez zombiaki, co nie znaczy, iż nie zamierzam przyznać, że panuje w nim naprawdę rewelacyjny klimat, jakiego pozazdrościć może wiele survival-horrorów. Freeman musi oświetlać sobie drogę latarką, która wcale nie ma ochoty zbyt dobrze działać, przygrywa nastrojowa muzyka, słychać wiele niepokojących dźwięków, a z każdego kąta wyskakują zombiaki strasząc zaskoczonego gracza. Żeby było jeszcze przyjemniej najlepiej walczyć z nimi przy pomocy ostrza piły tarczowej – leżą one rozrzucone w różnych miejscach i wystarczy je podnieść specjalną bronią, zwaną Gravity Gun, a następnie z ogromną siłą cisnąć w nadchodzących przeciwników.

→| WYBUCHOWA LEKCJA FIZYKI

Gravity Gun przez długi czas wydawał mi się zabawką dodaną po to, by pokazać moc silnika liczącego fizykę (w tej roli Havok) – dzięki niemu można przysunąć do siebie leżący w oddali (ale bez przesady) przedmiot i trzymać go przed sobą. Okazało się jednak, że się myliłem, gdyż dzięki GG można niszczyć skrzynie, rzucać różnymi ciężkimi i ostrymi przedmiotami w przeciwników (a później nawet miotać nimi samymi), a także rozwiązywać proste zagadki. Nie zdziwcie się więc, gdy okaże się, że drogę zagradza pole siłowe, tylko łapcie za Gravity Gun i spróbujcie wyjąć wtyczkę zasilającą przeszkodę. To najprostszy przykład, a takich akcji jest dużo więcej. Nie będę ich dalej wymieniał, tylko dodam, że rozwiązania są zawsze logiczne i nikt nie powinien utknąć gdzieś na dłużej niż parę minut.

Wracając do silnika fizycznego, naprawdę jest się czym zachwycać – rzućcie granatem w przeciwników i patrzcie jak ładnie wylatują w powietrze, albo spróbujcie strzelić w kilka wybuchających beczek. Efekt ten sam, tylko o wiele bardziej widowiskowy. Koniecznie też sprawdźcie jak zachowują się pudła i ciała wrzucone do wody. Troszkę mniej naturalnie fizyka prezentuje się w czasie kierowania pojazdami, ale to dobrze, bo nie jest przez to przesadnie trudno i można spokojnie pozwolić sobie na szybką jazdę i strzelanie w tym samym czasie.

→| NO TO PIĘKNIE

Wersja pecetowa na mocno dopakowanym sprzęcie wygląda przepięknie, natomiast xboxowa cierpi delikatnie z powodu aliasingu („schodki" są widoczne, ale nie aż tak, by przeszkadzać w podziwianiu pięknie zaprojektowanych poziomów) i wspomnianego już pochrupywania animacji – czasem przy obracaniu głowy, albo tuż po wczytaniu poziomu, ilość klatek spada na łeb na szyję. Tekstury też nie są nie wiadomo jak ostre, ale gdy troszeczkę się od nich odejdzie widać ogrom pracy włożony w ich stworzenie – ściany nie są zawsze takie same, widać na nich brud i krew, a niektóre powierzchnie błyszczą się świetle, jakby przed chwilą ktoś przejechał po nich mokrą szmatką. Całość oprawy graficznej sprawia pozytywne wrażenie, a gdy dodać do tego, że design poziomów stoi na najwyższym poziomie, wszystko jest na swoim miejscu i aż czuć, że jest to świat żyjący własnym życiem, to kompletnie zapomina się o drobnych błędach i niedoskonałościach. Warto też pamiętać, że Xbox nie ma aż tyle mocy, co dopasiony klon (z myślą o którym HF2 pierwotnie powstawał), a przecież silnik gry liczy także Sztuczną Inteligencję (przeciętną, ale zawsze), a do tego rewelacyjną fizykę. Z to wszystko Valve należą się wielkie brawa. Szkoda tylko, że muzyki jest zbyt mało, bo kawałki, które z rzadka się odpalają, są dobrze dobrane do wydarzeń na ekranie – jak trzeba dynamiczne, albo trochę cięższe (miks gitary i elektroniki). Nie gorzej jest ze świetnie dobranymi odgłosami strzałów, kroków, eksplozji itp., oraz z równie dobrze czytanymi dialogami.

Cóż więcej mi pozostaje? Chyba teraz mogę już tylko zaprosić Was do gry!

Mielu ■■

■ Jeśli chcecie mieć argument w wojnie pecetowo-konsolowej, to wiedzcie, że loadingi w xboksowej wersji HL2 są krótsze niż na klonach i trwają w okolicach dziesięciu sekund.

Xbox | PC

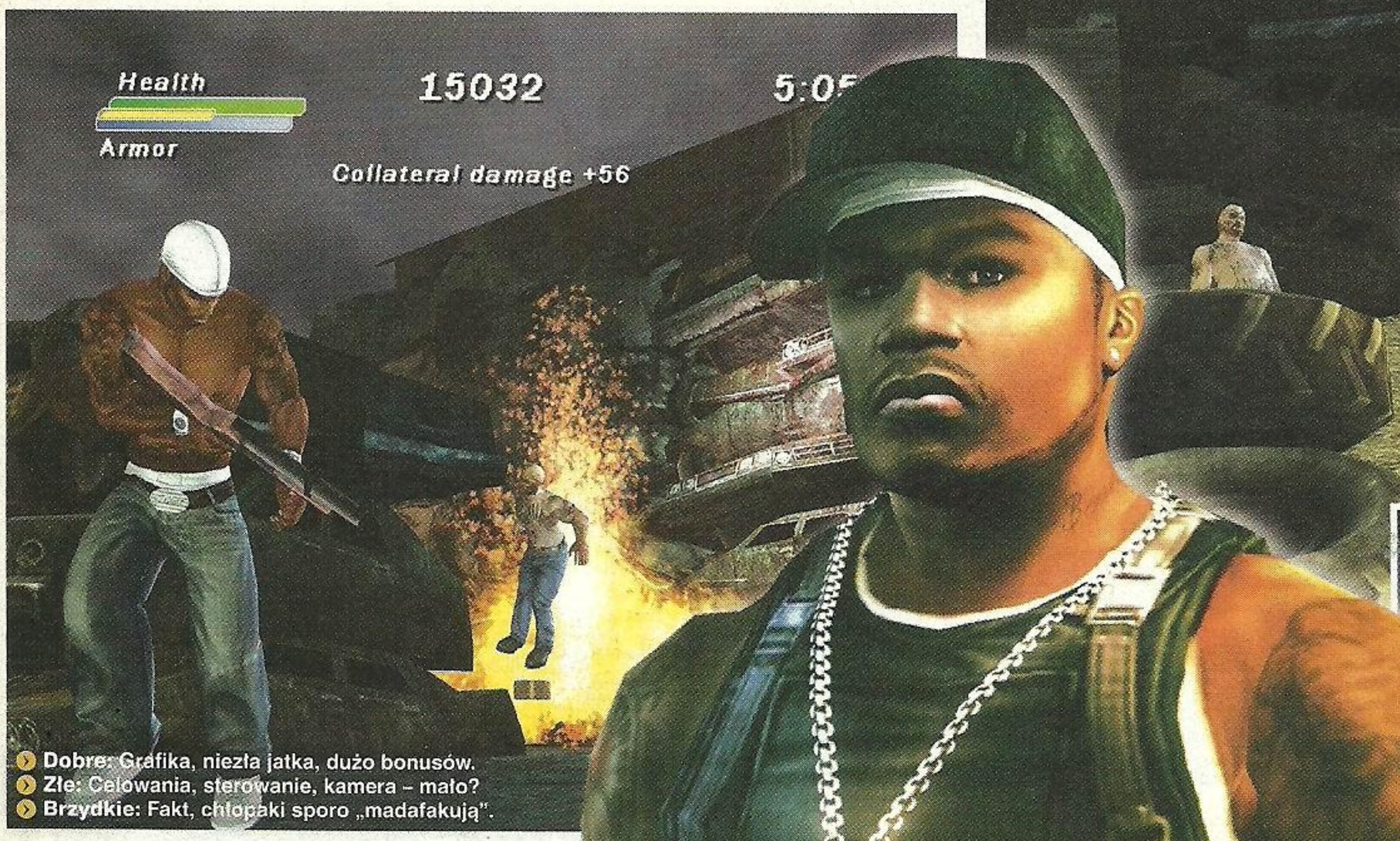
Pecetowcy się nie pomylili... To hit!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Valve Software
- **Liczba graczy:** 1

http://half-life2.com/

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

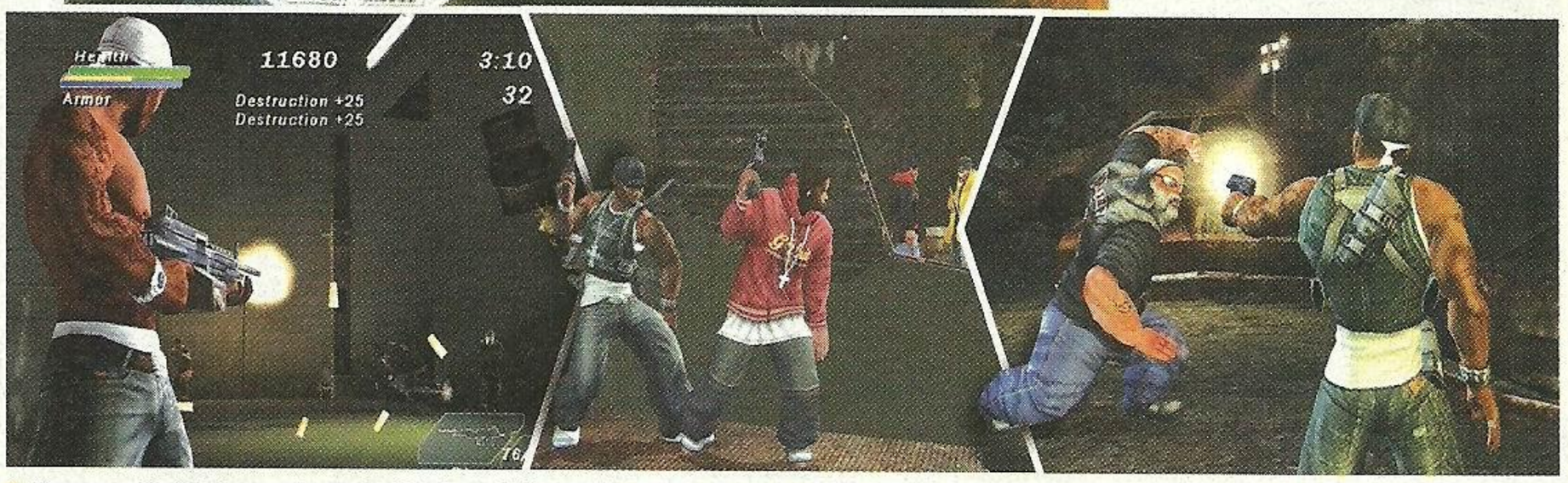
9.0



- **Dobre:** Grafika, niezła jatka, dużo bonusów.
- **Złe:** Celowania, sterowanie, kamera – mało?
- **Brzydkie:** Fakt, chłopaki sporo „madafakują".

50 CENT: BULLETPROOF

„GRAJCIE W NIĄ ZE SWOIMI DZIEĆMI I TŁUMACZCIE IM, CO WIDZĄ" – 50 CENT



Raperzy podłożyli głosy pod samych siebie i wyszło im to całkiem nieźle. Wirtualny 50 Cent gra zresztą lepiej niż żywy, co potwierdzi każdy, kto widział jego film...

Super mr Curtis Jackson, ale jak mam niby wytłumaczyć dziecku, że podrzynasz gardła w fontannach krwi, łamiesz karki, wypruwasz flaki i siejesz ołowiem na prawo i lewo? Jaką naukę może z tego dziecko wyciągnąć? Że tak się robi, gdy ktoś z nami zadziera? Przypuszczam, że wątpię. Ale wypowiedź 50 Centa to nie jedyna sprzeczność – kolejną jest tytuł, czyli „Kuloodporny" – jak to jest, że wszystko miało się opierać na tych słynnych dziewięciu kulach, które Curtis naprawdę kiedyś załapał i przeżył, gdy już na samym początku gry można ołowiu zebrać dużo więcej i nadal sobie spokojnie biegać i strzelać, a dopiero potem tych dziewięć kul naszego bohatera powala? Zresztą, to już czepialstwo, więc dam sobie spokój i zajmę się tym, do czego nie trzeba się na siłę przyczepiać i można sobie spokojnie po tym pojeździć. Grywalnością.

→I YAYO SPRAYO

50 Cent: Bulletproof to gra dla fanów rapera. I tylko dla nich, bo tylko oni będą w stanie przymknąć oko na wyraźne niedociągnięcia tej strzelanki tpp, która od pierwszej chwili kojarzy się z takim grami jak Max Payne (minus bullet time), Dead to Rights (minus pies), czy Punisher (minus brutalne przesłuchania). Kojarzy się, ale nie ma do nich startu z jednego prostego powodu, który jednocześnie rujnuje całą grę. Gdyby ten element, o którym za chwilę, był dopracowany, to gra byłaby co najmniej przyzwoita. Mowa zaś o celowaniu, które, jak łatwo sobie przedstawić, jest kluczowym elementem każdej strzelanki...

A który to element skopano niemożebnie. Otóż brak tu autocelowania, czy jakiejś innej pomocy w namierzaniu celów, brak też możliwości zalockowania celownika na obiekcie, w który pragniemy wpakować ołów. A to, w połączeniu z niezłym AI przeciwników (biegają i chowają się całkiem sprawnie), powolnym i niedokładnym sterowaniem, przekiepską pracą kamery oraz dużą ilością wrogów, którzy na dokładkę co chwilę się odradzają i wyskakują np. tuż za naszymi plecami, co jest dość niemiłą niespodzianką, sprawia, że gra jest po prostu frustrująca.Wiecie, strzelanie w grach ma być rozrywką, nie drogą przez mękę. I to (niemal) cała przyczyna dla której gra 50 Centa i spółki (Eminem, Dr. Dre, Tony Yayo, Young Buck, Lloyd Banks, wszyscy mają tu swoje role) jest słaba.

Poza celowaniem, największą bolączką **50 Cent: Bulletproof**, jest liniowość i ogólna prostota gry. Tak naprawdę nie chodzi tu wcale o rozwalanie mrowiących się przeciwników, bo to Syzyfowa praca – wrogowie nigdy nie przestają napływać. Chodzi o dotarcie do jakiegoś celu i wykonanie kilku zadań po drodze. Dlatego najlepiej jest upierdliwe strzelanie zostawić naszym kuloodpornym kumplom, czyli Buckowi, Banksowi i Yayo, którzy z rozwalaniem przeciwników radzą sobie nad wyraz skutecznie. Nam zazwyczaj wystarcza chowanie się przed ogniem przeciwników i wykonywanie zadań. A nie o to chyba twórcom (i Curtisowi Jacksonowi) chodziło. Aha, ostrzegam, że gra jest niezbyt długa – kilka godzin frustracji i pęka jak bańka mydlana. I zapewniam, że raczej nikt nie będzie miał ochoty tego doświadczenia powtarzać. Choć znając niektórych zapaleńców...

→I GANGSTA SHIIIT

Gra jest gangsta i bling, bling. Co do tego nie macie chyba wątpliwości – 50 Cent jest największym twardzielem na ulicach – porównać go można tylko z Punisherem. Jego ziomale też ulepieni są z twardej gliny i jeżeli dotychczas uważaliście, że są zwykłymi pozerami, którzy dorobili się rapowaniem, a z prawdziwą gangsterką mieli niewiele wspólnego, to **50 Cent: Bulletproof** zrobi Wam takie pranie mózgu, że po zagraniu będziecie ich wyznawać, jak nie przymierzając Tony'ego Montanę – twardziele jakich mało, kulom się nie kłaniają. Aha, od razu też pobiegniecie kupić sobie buty, czapkę, spodnie i bluzę G-Unit... product placement wylewa się z tej gry, jak populistyczny bełkot z ust polityków.

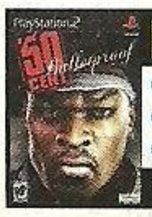
Sam 50 Cent dość sporo umie – oprócz strzelania (także z dwóch spluw, których jest tu standardowy wybór – pistolety, rewolwery, pistolety maszynowe, shotguny...) potrafi też wziąć zakładnika (a potem go rozwalić, użyć jako żywej tarczy albo przesłuchać) lub wykonać krwawy, ultrabrutalny counter kill za pomocą noża – odpala się slow motion, a 50 Cent patroszy kolesia od mostka do szyi, wbija ostrze w oko, łamie kark lub robi jeszcze jedną „fajną" rzecz. Jedną z najbardziej sycących akcji jest jednak head shot – gdy dobrze przycelujemy (co łatwe nie jest, ale to już wiecie) można położyć wroga jednym, efektownym strzałem prosto w łeb. Po którym tego łba już zresztą nie ma.

Niestety, nie pomaga to w przeżyciu – wystarczy na przykład wyjść z pomieszczenia, które się oczyściło i na moment odwrócić się plecami, aby wyskoczyło zeń przynajmniej dwóch wrogów. Zanim się zorientujemy skąd strzelają (no przecież na logikę – nie stamtąd, skąd przed chwilą wyszliśmy!) energii sporo nam ubędzie. Poza tym przeciwników jest masa, podczas walki panuje totalny chaos, a strzelanina w bliskim dystansie, to kompletna pomyłka – strzelamy wszędzie, tylko nie w przeciwników, a giniemy zdecydowanie za często. A na dokładkę „Fiddy" biega i skacze, jakby powietrze było ze dwa razy bardziej gęste niż w rzeczywistości. Mówiąc prościej – powoli mu to wychodzi. Ech, a mogła być z tego niezła gra...

→I NA SZACUN TRZEBA ZAPRACOWAĆ

Bulletproof nie wybroni się więc dobrą grafiką – zwłaszcza modele postaci są świetne (Eminem to już w ogóle jest fachowy jak rzadko), niezłym kilmatem oraz muzyką G-Unit, ani też masą bonusów dla fanów 50 Centa. Bo wszystko sprowadza się do jednego. Niefajne strzelanie = niefajna strzelanka. Może w kolejnej części, która oczywiście jest już planowana, będzie lepiej...

Marcelius ■ ■



PS2 | Xbox — Don't Play or Die Tryin'

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Genuine Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.50centbulletproof.com/

5.1

- **Dobre:** Długość zabawy i masa przeciwników do ubicia. Muzyka.
- **Złe:** Poziom trudności może odstraszać. No i te głosy.
- **Brzydkie:** Przeciwnicy dorysowujący się metr przed bohaterem.

DEVIL KINGS

KOEI MA PRZEKICHANE. NO, PRAWIE

W końcu musiał nadejść taki czas, gdy Capcom skupił uwagę na tej gałęzi rynku slasherów, do której należą gry spod znaku Dynasty Warriors. Samotny bohater wycinający w pień całą armię, to bardzo wdzięczny temat dla firmy specjalizującej się w najbardziej intensywnych, napakowanych akcją tytułach i aż dziwne, że tak późno „niebiesko-żółci" zdecydowali się zawalczyć z panującym niepodzielnie na tym polu Koei. Już teraz mogę powiedzieć, że długie przygotowania nie zakończyły się jednak zmianą na fotelu lidera – **Devil Kings** nie wnosi zbyt wiele świeżości do gatunku, skupiając się raczej na kserowaniu sprawdzonych rozwiązań.

→I NIEUSTANNA RZEŹNIA

Czymś nowym są z pewnością totalnie odjechane, bardzo capcomowskie postacie bohaterów – jest samuraj walczący sześcioma mieczami naraz; drobna, seksowna paniusia szalejąca z minigunem; mangowa dziewczynka uzbrojona w dwa razy większy od niej młot – ale to tylko przedsmak tego, co czeka Was w DK. Na starcie dostępnych jest sześciu bohaterów, a drugie tyle można odkryć. Niektórzy są silniejsi od innych (taki Iron OX, to megaprzegięcie – gość jest po prostu niezniszczalny), a część ma potężnych pomocników. Żeby się dobrać do takiego Devil Kinga trzeba po drodze sklepać jego dwóch silnych pomagierów, co wcale łatwe nie jest, tym bardziej, że prócz nich do wycięcia w pień czekają setki zwyczajnych żołnierzy.

Setki? Bywa, że jest ich nawet ponad tysiąc, a nawet nie sprawdzając każdego zakamarka planszy przychodziło mi ubić ponad sześciuset wrogów (!). Oznacza to, że droga do zwycięstwa jest długa i żmudna, ale broń Boże nudna – nawet po pół godzinie nieustannej walki na widok kolejnej partii mięsa armatniego nabiera się ochoty, by wskoczyć w sam środek i pokazać, co znaczy prawdziwe piekło.

Przeciwnicy nie grzeszą inteligencją, pełniąc rolę statystów rzucających się w wir walki, by po chwili panicznie uciekać, potykając się o własne nogi i wpadając na siebie. Animacja ich ruchów jest bardzo naturalna, a podobać się może również szczegółowe oddanie ich wyglądu – to samo tyczy się bohaterów. Czasem tylko się zdarza, że dowódcy grupek próbują blokować nasze ciosy i wyprowadzają bardzo bolesną kontrę zabierającą dużo zdrowia. Tutaj dochodzimy do miejsca, w którym nie mogę zgodzić się z tym, co miesiąc temu napisał w zapowiedzi Matt. Gra wcale nie jest łatwa – owszem bez problemu można wybić grupę pięćdziesięciu przeciwników bez straty życia, ale gdy wśród nich jest dwóch dowódców, to trzeba uważać, by nie zarobić morderczego ciosu. Jest to o tyle denerwujące, że mało jest okazji, by podreperować sobie stan zdrowia, a w trakcie misji nie można zapisać stanu gry, co sprawia, że ewentualna porażka wiąże się z koniecznością przechodzenia całości od początku. Może to frustrować, ale jak ktoś jest słabeuszem, to specjalnie dla niego przygotowano poziom trudności easy, gdzie za wygraną zdobywa się trochę mniej doświadczenia.

→I NA POLU BITWY

Na pewno podobać się może zróżnicowanie przeciwników – walczy się nie tylko z lekką piechotą, ale też z kawalerią, siłaczami uderzającymi w głowę potężnymi młotami, czy siekierami, a także z bardzo złośliwymi łucznikami, którzy skutecznie potrafią wybić bohatera z rytmu. Są również samobójcy noszący na plecach gotową do eksplozji bombę, jak również ninjasi pojawiający się dosłownie znikąd. Chociaż gdybym był złośliwy, napisałbym, że większość wrogów to potrafi – niestety silnik gry nie

jest fenomenalny i często występuje bardzo brzydki pop-up w postaci grupki walczących materializującej się dwa metry przed graczem. Żeby jednak nie było, że Capcom się nie przyłożył, muszę pochwalić brak większych zwolnień animacji. Naprawdę nie zdarzyło mi się, by w którymś momencie gra mocniej chrupnęła. Możecie też zapomnieć o nudnych, płaskich polach bitew. Na potrzeby **Devil Kings** przygotowano spore miejscówki pełne wzniesień, jaskiń, mostów i różnych budowli. Większe zastrzeżenia można mieć do okropnych głosów postaci, ale za to muzyka jest przyjemna, trochę elektroniczna, a przede wszystkim dynamiczna, zaś dźwięki bitwy brzmią tak jak należy – szczęk ostrzy i okrzyki postaci są takie, jakich można się spodziewać. Szkoda tylko, że poczynania gracza nie mają większego wpływu na fabułę. Nie ma tak naprawdę znaczenia kogo najpierw się pokona, a za kogo zabierze się później, co sprawia, że tryb Conquest jest tylko marnym pretekstem do stoczenia kolejnych walk.

Jeśli jednak nie szukacie zbyt wielkiej głębi w grach, nie macie ochoty na filozofowanie, po prostu lubicie wyrżnąć w pień wielką armię, to propozycja Capcomu na pewno przypadnie Wam do gustu.

Mielu ■ ■

BERSERK!

Przyznaję, że Capcom kupuje mnie w dość łatwy sposób, powiedziałbym nawet, że tanim efekciarstwem. W DK za wielociosowe kombinacje są przyznawane bonusy – mnożnik punktów doświadczenia zwiększa się po każdej setce, aż do momentu, gdy przekroczy się liczbę pięciuset celnie wyprowadzonych ciosów pod rząd. Wtedy bohater staje się na moment nieśmiertelny i nikt już nie jest w stanie przerwać jego morderczego baletu. Ja to kupuję, chociaż na początku wydawało mi się, że klepanie w kółko tych samych przycisków szybko mi się znudzi. Okazało się jednak, że wystarczą dwa podstawowe ataki (jeden bronią, jeden shotgunem, magią, lub czymś innym w zależności od postaci), dwa specjalne (wybierane przed walką z czterech – trzeba mieć tylko odpowiednio wysoki poziom doświadczenia, by z nich korzystać) oraz możliwość odpalenia czegoś na kształt trybu berserk zupełnie wystarczają, żeby doskonale się bawić nie narzekając na schematyczność zabawy. Poza tym każda z postaci może zdobyć nowe bronie i dodatkowe przedmioty podnoszące statystyki.

PlayStation 2

Tej bitwy Capcom nie wygrał.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom S4
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.4

http://www.capcom.com/dkings/

TRUE CRIME NEW YORK CITY

NIEZALEŻNIE OD SEZONU – CZERŃ ZAWSZE W MODZIE

Wiedzą to zarówno projektanci mody, jak i producenci gier video, o czym świadczy między innymi bezprecedensowy sukces GTA: San Andreas. Co prawda osadzenie w roli głównej czarnoskórego bohatera to nie jedyna podstawa sukcesu San Andreas, ale rosnąca wciąż popularność hip-hopu, czarnej kultury i kilmatów bling – bling z pewnością pomogły ostatniemu GTA na PS2 w drodze do chwały. Taką tendencję wychwycili też chłopaki z Activision i czym prędzej postanowili na niej skorzystać przygotowując własną grę o gangolach z Murzynem... ups, przepraszam... Afroamerykaninem jako głównym herosem. Zresztą to nic nowego dla Activision, bo już przy okazji pierwszej części True Crime liczba pomysłów i, nazwijmy to delikatnie, „zapożyczeń" z rewelacyjnej serii Rockstar była baaardzo pokaźna. Historia lubi się powtarzać, przez co przygody Marcusa Reeda wydają się być momentami miksem wszystkich gier gangsterskich dostępnych na rynku, z naciskiem na GTA właśnie. Szkopuł w tym, że wbrew obawom ta kompilacja wyszła autorom całkiem sprawnie!

→| F**** OV, U F**** N****

O Marcusie Reedzie wiecie już, że jest czarnoskóry, lecz najważniejsze wciąż przed Wami. Marc jako bezwzględny gangol wystąpi w grze tylko na samym początku i chociaż jego debiut w roli będzie bardzo intensywny i krwawy, to dosyć szybko okaże się, że tak naprawdę Reed to prawy obywatel pragnący walczyć z przestępczością i nieść ludziom dobro oraz sprawiedliwość – innymi słowy, w wyniku dramatycznych wydarzeń Marcus wstępuje do policji.

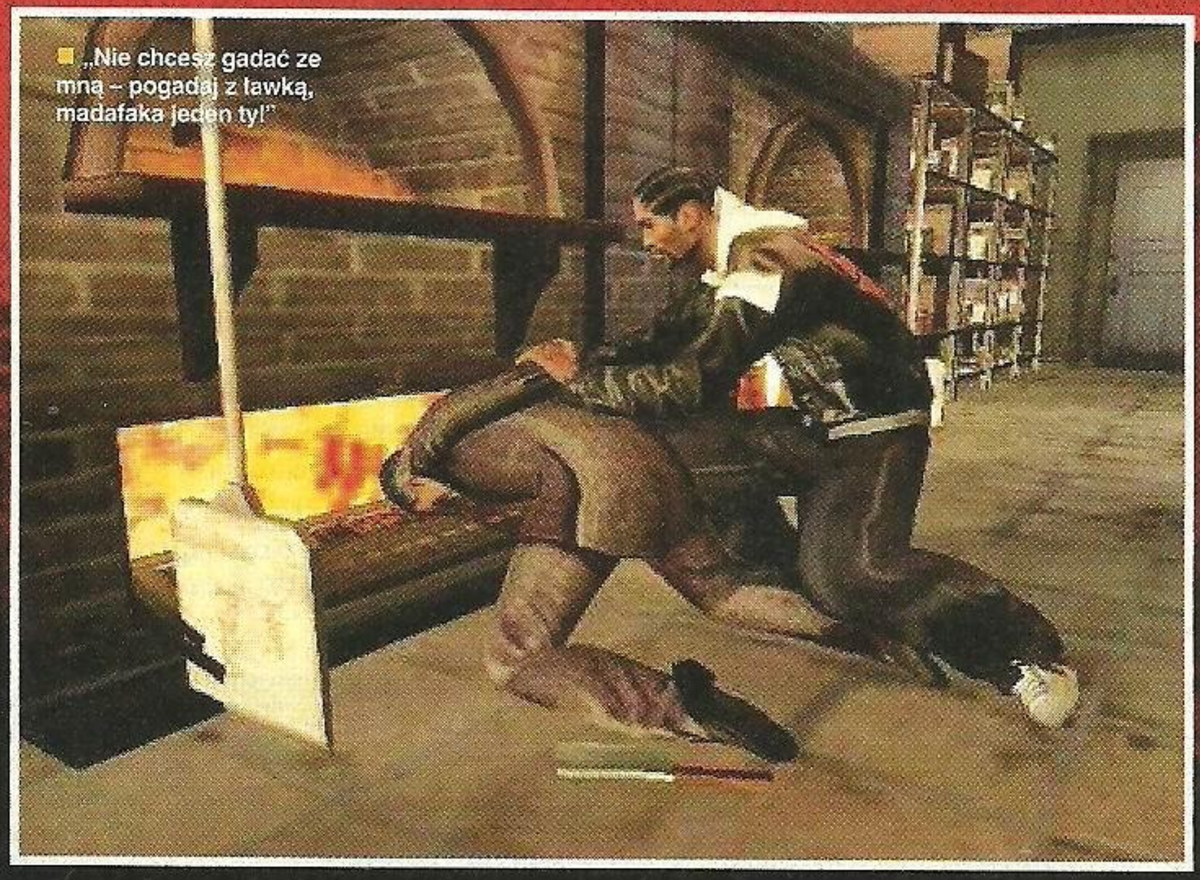
Spojrzenie na świat zorganizowanej przestępczości z drugiej strony barykady to na pewno ciekawe doświadczenie, jako że chwilowo chyba wielu z nas odczuwa mały przesyt bohaterów – gangoli. Dodatkową motywacją naszego twardziela jest fakt, że jego wieloletni przyjaciel, który wyciągnął go z dna i w odpowiednim momencie podał pomocną dłoń, integruje się z atmosferą za pośrednictwem ładunku wybuchowego sponsorowanego przez nieznanych sprawców. Ogólnie rzecz biorąc historyjka nie jest jakaś szczególnie wydumana, ale trzeba przyznać, że wciąga niczym całkiem dobry film detektywistyczny i na pewno wybija się ponad przeciętność. Pomaga w tym fantastyczna reżyseria scenek przerywnikowych, gdzie doskonałe ujęcia kamery i fantastyczna animacja oraz wygląd postaci robią momentami piorunujące wrażenie. W parze z filmową prezentacją idzie też fantastyczne udźwiękowienie gry, bo trzeba przyznać, że głosy Lawrence'a Fishburna, czy Christophera Walkena już same w sobie zapowiadają coś wyjątkowego. Do tego dialogi są przeważnie ciekawe i jedyną rzeczą, która autentycznie drażniła mnie chyba po raz pierwszy w grze video jest nadużywanie gangolskich przekleństw. A ja naiwny myślałem, że w GTA: S.A. było tego naprawdę dużo! Aha, fabuła jest teraz znacznie bardziej liniowa niż w pierwszej części True Crime, ale grze wyszło to na dobre, bo w jedynce zbyt często pomieszanie łączyło się z poplątaniem.

→| BIAŁY MURZYN

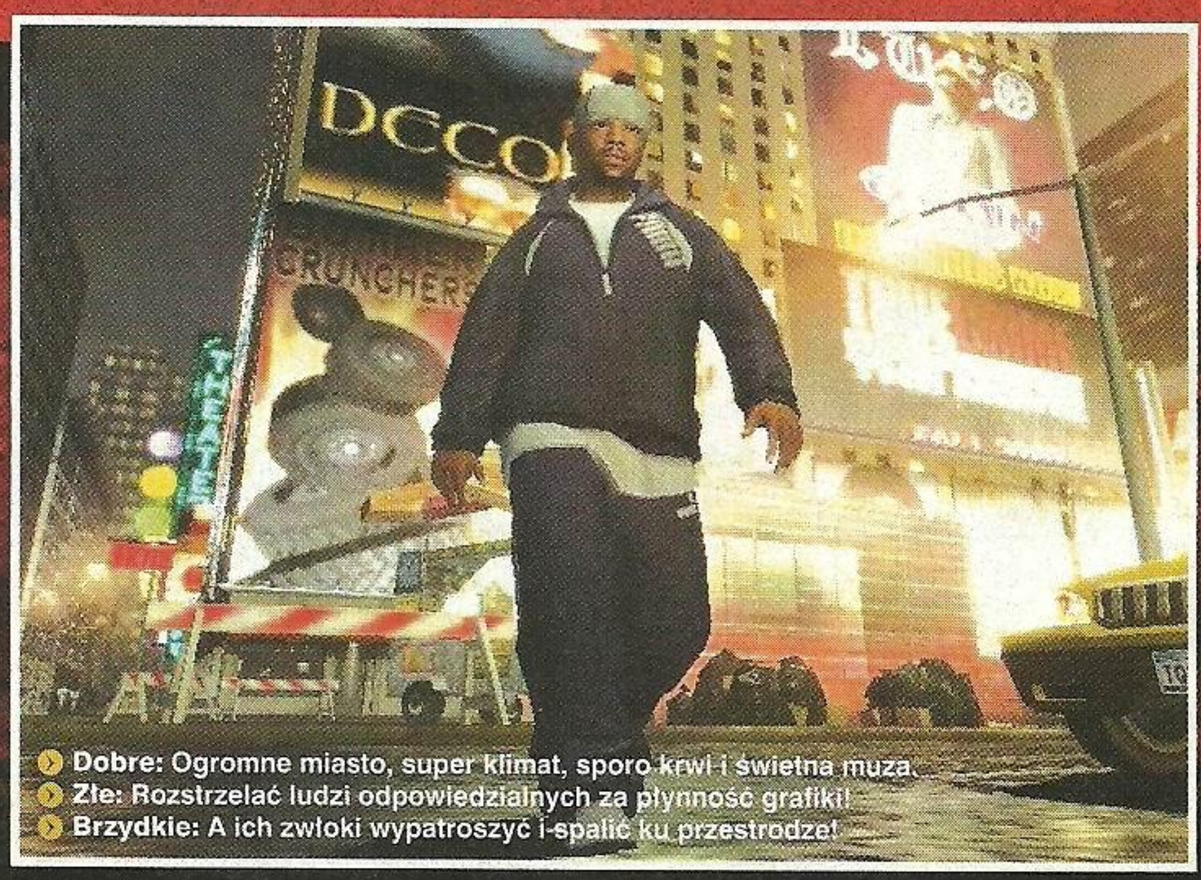
Sama rozgrywka została znacznie usprawniona w stosunku do pierwszej części. W ogóle New York City to po prostu taka wersja „delux" TC: Streets of L.A. i widać to na każdym kroku. Nowości nie uświadczymy wielu, ale za to wszystkie stare patenty zostały znacznie dopracowane i nie frustrują już tak często, jak niegdyś. Weźmy na przykład sterowanie. Chociaż wciąż dalekie od doskonałości, w końcu umożliwia precyzyjne namierzanie wrogów, a i auto targeting wydaje się jakiś inteligentniejszy. Kamera dalej potrafi kompletnie zmylić gracza, ale tutaj akurat, nauczony doświadczeniem, nie oczekiwałem jakiejś rewelacji. I chociaż wszystko wygląda całkiem fajnie, kiedy poruszamy się na piechotę, to sprawy przyjmują zupełnie inny obrót, gdy zarekwirujemy komuś autko. Niestety, pozytywne zmiany, jak na złość, szerokim łukiem ominęły fizykę jazdy, co zobaczycie,

Negocjator

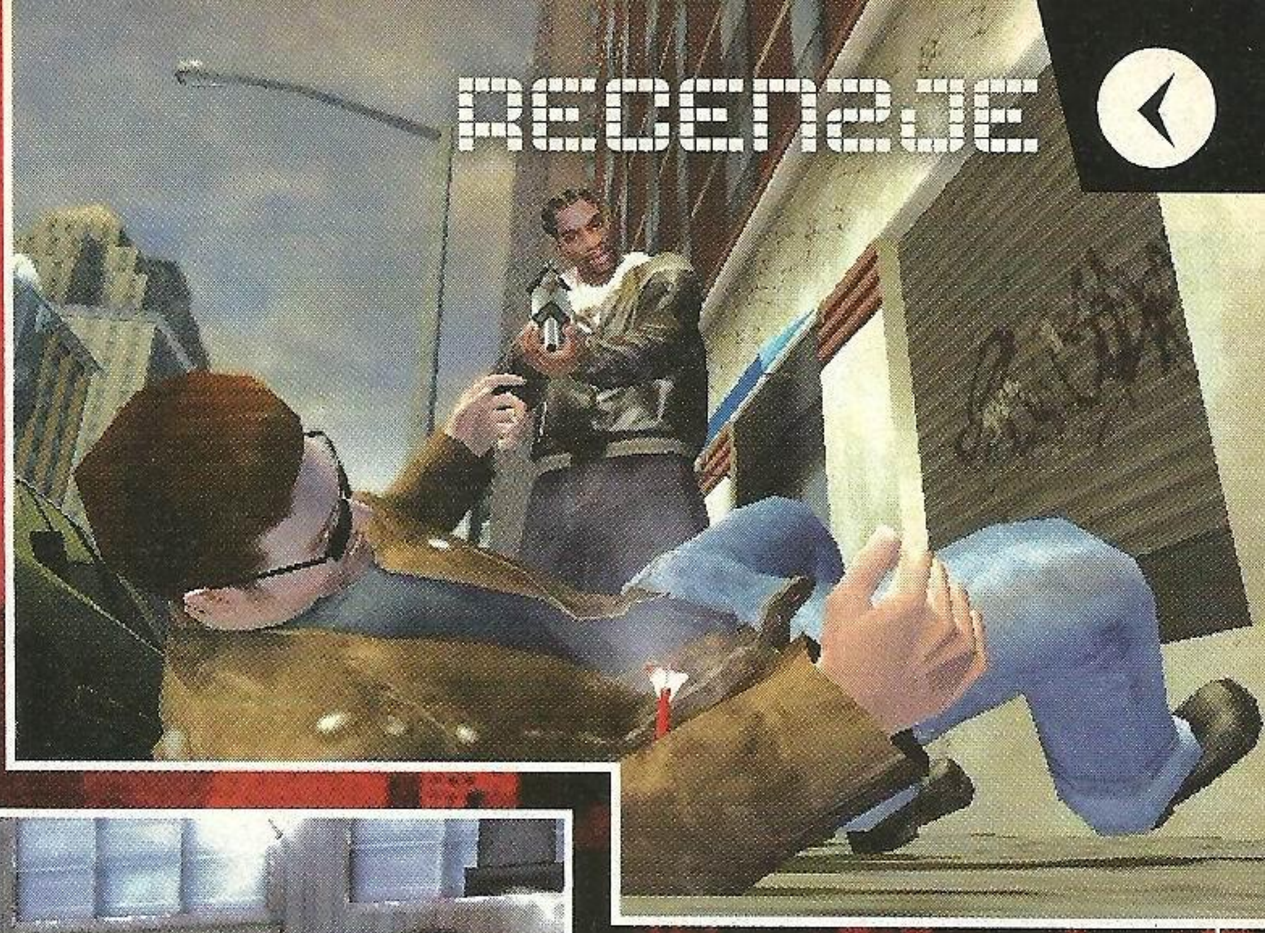
Bardzo często będziecie zmuszeni do przesłuchiwania schwytanych przestępców. W True Crime rozwiązano to za pomocą bardzo prostej, ale jednocześnie przyjemnej mini gierki. Łapiemy więc delikwenta, a po lewej stronie ekranu pojawia się specjalny wskaźnik. I teraz zarówno groźbami jak i delikatną perswazją musimy trzykrotnie wypośrodkować specjalną strzałkę na wspomnianym wskaźniku tak, aby delikwent zaczął mówić. Oczywiście trafiają się twardziele, którzy za nic nie chcą sypnąć ziomków, ale także na nich znajdą się skuteczne metody perswazji. Przystawienie pistoletu do głowy lub kilka solidnych ciosów w nery przemówi każdemu do rozsądku. Po wszystkim można oczywiście puścić naszą ofiarę wolno lub... domyślcie się sami, hehe.

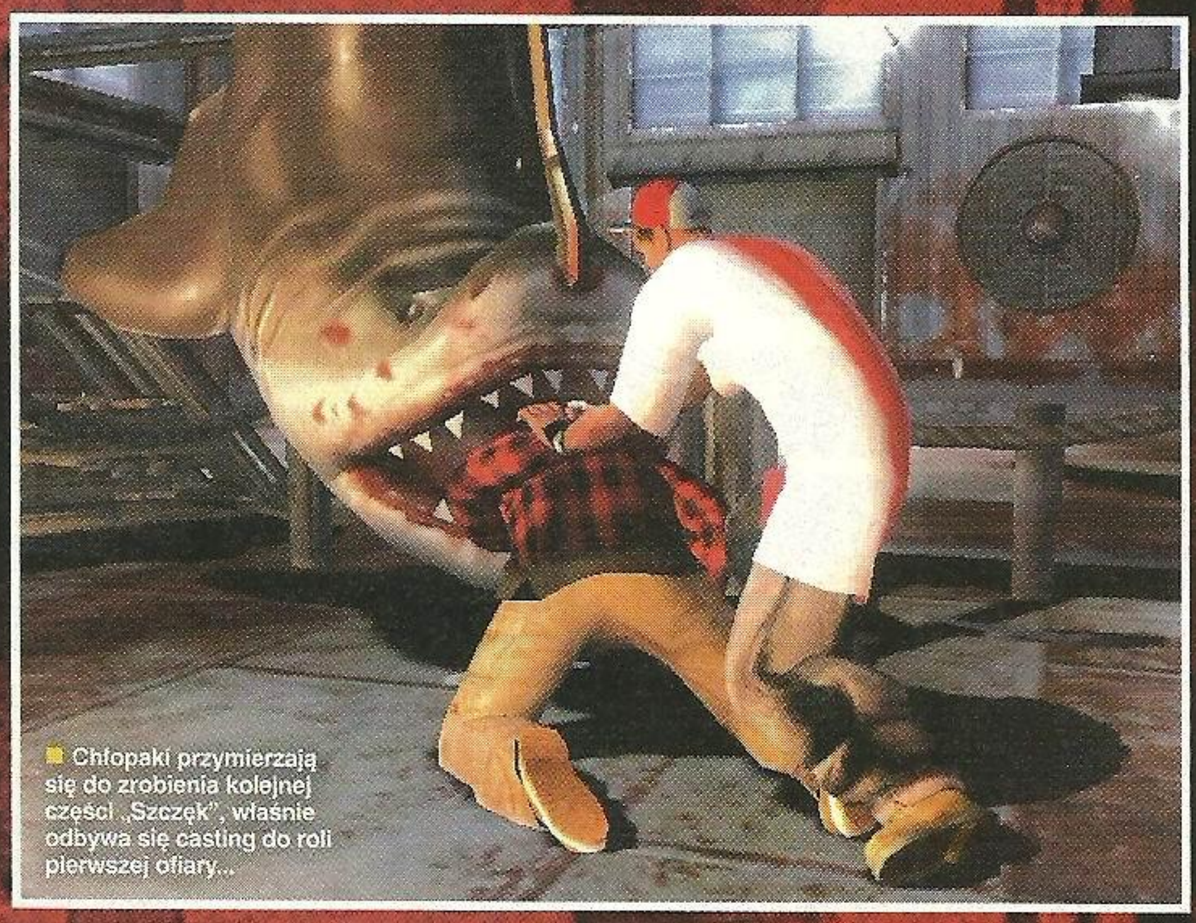


„Nie chcesz gadać ze mną – pogadaj z ławką, madafaka jeden ty!"

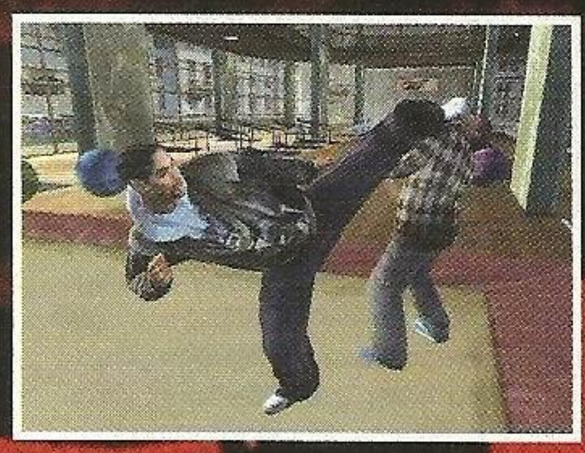


Dobre: Ogromne miasto, super klimat, sporo krwi i świetna muza.
Złe: Rozstrzelać ludzi odpowiedzialnych za płynność grafiki!
Brzydkie: A ich zwłoki wypatroszyć i spalić ku przestrodze!





Chłopaki przymierzają się do zrobienia kolejnej części „Szczęk", właśnie odbywa się casting do roli pierwszej ofiary...



a raczej poczujecie już przy pierwszym zakręcie pokonywanym w grze. A szkoda, bo z drugiej strony autorzy zadbali o naprawdę fachową wizualizację stłuczek i warto czasami ruszyć na czołówkę, aby podziwiać, jak kierowca drugiego auta pięknie wylatuje przez przednią szybę (w końcu!).

Na szczęście różnorodność i wszechstronność zabawy rekompensuje nam te samochodowe problemy. Przede wszystkim, True Crime: New York City to najlepszy symulator gliniarza, z jakim miałem kiedykolwiek do czynienia. Same misje są jak na policjanta dosyć standardowe. Zazwyczaj trzeba gdzieś pojechać, kogoś sklepać, kogoś ustrzelić, a jeszcze kogoś aresztować. Chociaż brakuje tu jakiejś głębi, to i tak zabawa zazwyczaj jest przednia. Ale to tak naprawdę dopiero początek rozrywki.

Wzorem nieśmiertelnego GTA, oprócz głównej linii scenariusza czeka nas całe mnóstwo misji pobocznych, które powoli stają się esencją każdej gry o policjantach i złodziejach. Zlecenia dostajesz od przeróżnych osób, a żeby nikogo nie dezorientować, autorzy poszli graczom na rękę i zafundowali bardzo podobną wizualizację rozmieszczenia misji, jak ma to miejsce w...ech, wiadomo o jaką grę chodzi. No więc, jest bardzo podobna, okrągła mapka i strzałki różnych kolorów pokazujące, w jakim kierunku należy się udać, aby wykonać zadanie poboczne lub główne. Misje są o tyle fajne, że praktycznie zawsze mają jakiś związek z wykonywanym przez naszego bohatera zawodem, dzięki czemu przez cały czas czujemy się niczym prawdziwy glina na służbie. Jedziemy sobie na przykład na przesłuchanie, a tu nagle dzwoni telefon od przełożonego informujący nas o jakiejś nowej poszlace, którą powinniśmy niezwłocznie zbadać. Albo jeszcze lepiej – co chwila słyszymy w policyjnym radio komunikaty dotyczące łamania prawa przez obywateli Wielkiego Jabłka, ale czy pojedziemy na interwencję czy też nie, zależy już tylko od nas. Do tego w każdej chwili możemy zatrzymać i przeszukać dowolnego przechodnia błyskając mu przed oczami odznaką i zmuszając tym samym do posłuszeństwa. Jeśli koleś jest czysty można go puścić wolno, albo... wrobić w posiadanie narkotyków! Mała rzecz, a cieszy, pokazując jednocześnie ścieżkę wyboru, po której według naszego widzimisię może poruszać się Marcus. Jeśli chcecie być dobrym gliną – oddawajcie dowody na posterunek, ratujcie ofiary z opresji, nie łamcie prawa i używajcie minimum przemocy. Wiem jednak, jak bardzo ciągnie Was na Ciemną Stronę Mocy (mnie zresztą też...) więc zawsze możecie przyjąć od bandziora łapówkę, zgarnąć dowody obciążające dla siebie, wymuszać kasę i w majestacie prawa katować przechodniów! Za takie akcje otrzymujecie specjalne punkty, które pokażą jak dobrze wypełniacie swe obowiązki i zadecydują o Waszym awansie w pracy. Owszem, za awans dostaniecie więcej kasy, nowe bryczki i umiejętności, ale tutaj do tego samego można dojść drogą skorumpowanego gliny. Takimi samymi motywami kierujemy się w trakcie misji podstawowych, gdzie eliminując wrogów zawsze możemy postępować zgodnie z prawem, albo naciągać „troszeczkę" przepisy...

Nie zapomniano też oczywiście o rozwijaniu umiejętności naszego policjanta w zakresie jazdy samochodem oraz walki wręcz. Za zasługi (lub w odpowiednich sklepach) można zdobyć kilka przydatnych na drodze manewrów, ale jako że jazda ogólnie jest słaba, szkoda się nad nimi rozwodzić. Inaczej ma się sprawa z walką. W końcu Marcus porządnie „lockuje" się na przeciwniku, a jego ciosy są w miarę ładnie animowane i wyglądają całkiem realistycznie. To samo tyczy się strzelania, które jest bardziej efektowne, intuicyjne i przede wszystkim przyjemne!

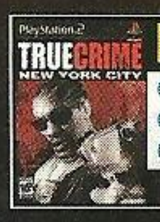
→| GANGSTERSKIE REALIA

Wrażliwych na kolor czerwony graczy od razu ostrzegam, że to dosyć brutalna gra, a odpadające kończyny, fontanny posoki czy płonące ciała to dla prawdziwego policjanta dzień powszedni... Podobno. No nieważne, w każdym bądź razie jest tutaj tak czerwono i brutalnie, że gra trafiła na listę dziesięciu najbardziej krwawych gier ułożoną przez amerykańską organizację chroniącą moralność biednych graczy narażonych na wirtualną przemoc – Family Media Guide. Hmmm, czyż może być lepsza rekomendacja? Faktycznie jednak, gra wygląda dosyć realistycznie, a animacja zgonów przeciwników i litry hemoglobiny prezentują się porządnie. Niemałym atutem jest też sam Nowy Jork, który autorom podobno udało się odtworzyć z ogromną dokładnością!

Rzeczywiście – miasto wygląda fachowo i jest przeogromne. Brudne ulice, wszędzie pełno śmieci, dzielnice przemysłowe połączone ze slumsami i kontrastujące z wieżowcami górującymi nad miastem. Pozytywnego efektu nie psuje nawet dorysowywanie się obiektów, czy nie zawsze najlepszej jakości tekstury. I wszystko byłoby bardzo fajnie, gdyby nie jedna mała sprawa. Płynność animacji. Jest tragiczna... Nie, jest absolutnie i skandalicznie tragiczna! Już pewnie myśleliście, że wszystko jest ok, a tu taka niemiła niespodzianka. Nie wiem, jak to się stało, że tak ciekawie zapowiadająca się gra została obdarowana tak tragiczną animacją. Gra w założeniach powinna chodzić pewnie w trzydziestu klatkach na sekundę, ale w akcji wygląda to tak, jakby momentami nie wyrabiała nawet piętnastu. Kiedy na ekranie zaczyna się jakaś zadyma, macie jak w banku liczne przycięcia i paskudnie widoczne zwolnienia. Wygląda to naprawdę przerażająco i odbiera ochotę do dalszej zabawy – zdecydowanie największa wada gry. Żeby łatwiej Wam było przełknąć tę gorzką pigułkę nadmienię jeszcze, że True Crime: NYC wyposażono w naprawdę fachową ścieżkę dźwiękową, na której znajdziecie chociażby Danzig, The Ramones, Run DMC, Jaya-Z, New York Doll. Jak dla mnie rewelka! I wiecie, to wszystko bardzo fajnie, ale... no właśnie – TEN framerate!

Czy kupić? Jest sporo argumentów za i nieco mniej przeciw. Jednak kiedy raz jeszcze patrzę na straszną animację, jaką skrzywdzono tę grę, zaczynam wątpić, aby ktoś z Was chciał bawić się w policjanta w całodobowym trybie „slow motion". Zniósłbym wszystko: odtwórczość – bo podano ją w dobrej formie, inspiracje GTA – bo to nie tylko bezmyślne kopiowanie cudzych pomysłów, kiepski model jazdy – bo mam niebiańską cierpliwość i wykazuję ogromną tolerancję na głupotę ludzką, ale tak zepsutą animację? Nigdy! Można spróbować, ale dopiero po zaliczeniu innych hitów, których na pewno przed Świętami oraz po nich nie zabraknie.

Qoora ■■



PS2 | Xbox

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Luxoflux Corp.
- **Liczba graczy:** 1

http://www.truecrime.com/

„Trochę" przegięli z tym bullet-time...

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

7.2

S.L.A.I. – STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL

NIE CHCĘ TAKIEJ PRZYSZŁOŚCI GIER

W roku 2071 w kilku ważnych miastach świata urządzane będą walki zdalnie sterowanych mechów, zwanych SV. Bez wychodzenia z domu będzie można wykazać się umiejętnością pilotowania takiego pojazdu, co możecie wyobrazić sobie jako rozwinięcie pomysłu dzisiejszego grania w sieci (np. przez Live). Niby fajnie, ale co się stanie, jak ktoś przypadkowo pośle rakietę w budynek mieszkalny? W **S.L.A.I.** co prawda nie da się tego zrobić, bo walki toczą się na zamkniętych arenach, ale wiecie o co mi chodzi – to niezbyt wesoła wizja.

Żeby wziąć udział w walce, trzeba spędzić trochę czasu w wirtualnym mieście wyglądem przypominającym świat przedstawiony w filmie Tron – wirtualne ego bohatera porusza się po prostych, zielonych liniach zawieszonych w pustej przestrzeni. Chodzenie po takim miejscu ma zastępować nudne śmiganie po menusach i z początku jest nawet przyjemne, ale dość szybko zaczyna irytować. Wyobraźcie sobie, że aby zakupić części do mecha, trzeba urządzić sobie mały, kilkunastosekundowy spacerek (zamiast w mgnieniu oka przejść do odpowiedniej opcji w menu), a gdy okaże się, że potrzeba wrócić do miejsca gdzie zapisuje się stan gry, leżącego na drugim końcu „miasta", to od razu się odechciewa zabawy.

Niestety, po wirtualnym świecie chodzić trzeba, bo żeby wygrać kolejne walki należy odpowiednio wyposażyć mecha. Brawa należą się za ogromną ilość elementów do zakupienia – podobnie jak w Armored Core jest ich tak dużo, że każdy bez trudu stworzy dokładnie taki pojazd, jaki sobie wymarzył. Szkoda tylko, że nie ma się ochoty biegać po kolejne części z wiadomego już powodu.

→| ZWYKŁY ŚREDNIAK

Zanim zaczniecie walczyć, zmuszeni będziecie przebrnąć przez tonę dialogów, popychających fabułę do przodu. Nie mam nic przeciwko takim zabiegom, pod warunkiem, że opowiedziana historia jest ciekawa, ale tutaj raczej wieje nudą i tylko się człowiek złości, że nie może już sprać kilku tyłków, tylko się musi przebijać przez ocean tekstu.

Kiedy Wam się to wreszcie uda, dowiecie się, że strzelać można z czterech niezależnych broni, da się też skakać, a także na moment stawać się niewidzialnym. Wszystko jednak sprowadza się do zajścia przeciwnika od tyłu, zalokowania i odpalenia kilku rakiet w słabo chronione plecy. Zabawa może trwać godzinami, bo pokonani przeciwnicy się respawnują, a bajer polega na tym, by zestrzelić ich jak najwięcej i w odpowiednim momencie uciec z areny, zanim straci się sprzęt i całą kasę zarobioną za każdego zniszczonego wroga. Może, ale nie trwa, bo żadna to przyjemność sterować mechem, który porusza się leciutko, z gracją baleriny (słyszał ktoś w Genki o fizyce?) i jest niemalże nie do pokonania, jeśli tylko zostanie odpowiednio wyposażony. Przeciwnicy poza tym nie są najmądrzejsi i dają się łatwo zaskoczyć, a także odpuszczają sobie pogoń za bohaterem.

Graficznie bez rewelacji – strzałom i wybuchom mogłyby chociaż towarzyszyć jakieś ciekawe efekty. Jeśli zaś chodzi o muzykę, to musicie się przygotować na dziwną mieszankę trance'u oraz kiepskiego rocka i metalu. Spokojnie można sobie S.L.A.I. podarować.

Mielu ■ ■

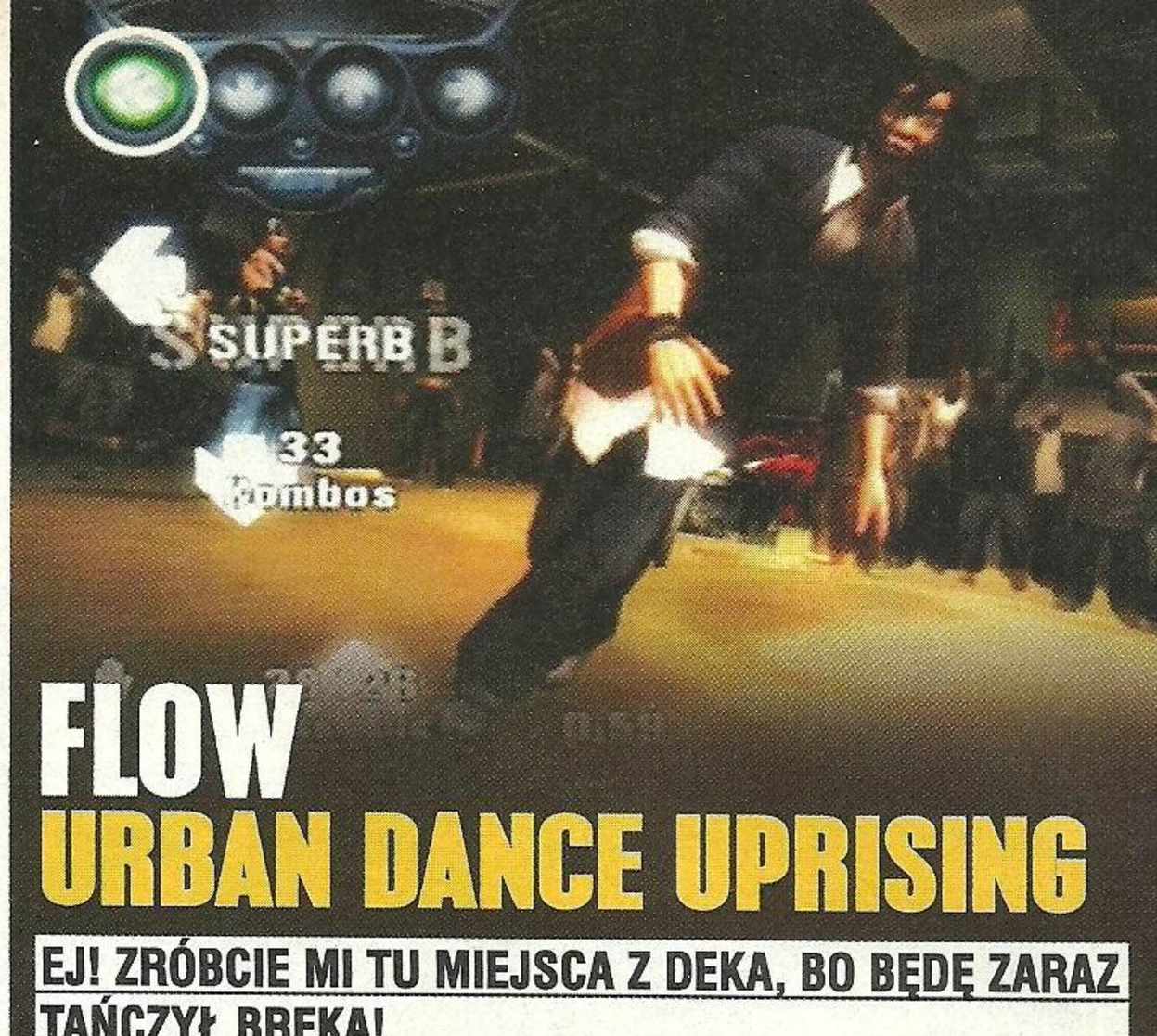
PlayStation 2 — Jakaś, taka zmechacona...

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Genki
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.0

http://www.konami.com/gs/officialsites/slai/



FLOW URBAN DANCE UPRISING

EJ! ZRÓBCIE MI TU MIEJSCA Z DEKA, BO BĘDĘ ZARAZ TAŃCZYŁ BREKA!

Pora sięgnąć po zakurzoną matę do tańczenia i ponownie wpiąć ją w PlayStation 2. Przez pół roku Konami nie wydało na naszym rynku żadnej nowej części Dance Dance Revolution i w tym Ubisoft dostrzegł wielką szansę. O ile jednak gry Konami zawsze proponowały zabawę w kilku gatunkach muzycznych, tak Flow ogranicza się do jedynie słusznego, amerykańskiego hip-hopu. Sprawa jest o tyle niebezpieczna, że nie każdy konsolowiec lubi tę muzykę i nie każdy potrafi się przy niej bawić. Jeśli nie przypadnie Wam do gustu pierwsza piosenka, to prawdopodobnie tak samo będzie z utworem dziesiątym, trzydziestym i pięćdziesiątym. Osobiście, nigdy nie potrzebowałem wielkich powodów do skakania po tanecznej macie, ale przyznaję, że słuchanie kilkudziesięciu kawałków robionych na jedno kopyto w końcu mi się przejadło. Wam również może. Nie musi, ale może. A zgodzicie się, że w grze tanecznej najważniejsza jest przecież melodia.

■ W tej grze z pewnością nie nauczycie się tańczyć break'a. Flow nie wymaga stawania na głowie...

→| CZAISZ TE KOCIE RUCHY?

Zabawa z Flow: Urban Dance Uprising nie mogła opierać się na bardziej standardowych zasadach. Kiedy w głośnikach zabrzęczy „słodki" wokal Hill Gang, Kurtisa Blow, duetu Erib B & Rakim lub innego afroamerykańskiego wykonawcy, z dołu ekranu wypływać zaczną strzałki. Kiedy znajdą się one w specjalnych sferach, jedyne co należy zrobić, to wydeptać ich odpowiedniki na macie. Gdyby Flow i w ogóle całą serię DDR zechcieć oceniać z pozycji „gracza joypadowego", tytuły te prawdopodobnie zawsze kończyłyby w ramce crapów Miela. Mata to zupełnie inny wymiar zabawy, problem w tym, że w Europie od zawsze cierpimy na niedosyt japońskich gier tanecznych.

Kiedy przełkniecie już fakt, że tym razem pobawicie się przy hip-hopie, Flow zaproponuje Wam siedem trybów zabawy. W cztery z nich można bawić się samotnie i jest to Street (kariera tancerza), Solo (śrubowanie wyników na odblokowanych planszach), Tutorial (osiem szybkich lekcji, jak bawić się tańcem i nie popsuć maty) oraz Workout (palenie zbędnych kalorii). W pozostałych trybach znajdziecie Versus, Break Style oraz Competition i służą one wyłącznie do zabaw w multiplayerze. Jeśli planujecie dłuższe sesje z Flow, po prostu musicie odbębnić cały tryb kariery. Tylko w nim odblokujecie nowe piosenki, tancerzy i plansze. Z trybów multiplayerowych zaś najfajniejszy jest Break Style, w którym jedna drużyna tancerzy rzuca wyzwanie drugiej. Co dwadzieścia sekund na matę wskakuje inny gracz i tańczy do tej samej melodii, co pozostali uczestnicy. Świetny patent.

Flow: Urban Dance Uprising nie jest nawet w połowie tak trudny, jak dowolnie wskazany DDR. Jeśli opanowaliście bardziej zaawansowane utwory w grach Konami, to pięćdziesiąt utworów Ubisoftu pęknie w mgnieniu oka. Fajną i przyjemną sprawą są natomiast bonusy. Podoba mi się motyw, że o nowych zawodników, nowe piosenki, plansze i gadżety trzeba jednak walczyć i nie są podane na talerzu, jak w DDR. Inna sprawa, że hip-hop średnio według mnie nadaje się do skakania po macie. W tej roli o wiele lepiej sprawdza się kiczowate power disco, które w olbrzymich dawkach wylewa się z tanecznych gier Konami. Wypożyczcie sobie Flow na weekend, jeśli chcecie czegoś dla odmiany.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Taki tam mix hip-hopu i tanecznej maty.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** A2M
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.7

http://flowurbandanceuprising.com/

- **Dobre:** Wymagające walki, świetna oprawa i wspaniały klimat.
- **Złe:** Czasem trochę stresuje. Irytujące odradzanie się potworów.
- **Brzydkie:** Kompresja intra?

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

SZCZYTOWA FORMA KONAMI I NAJLEPSZA CASTLEVANIA OD LAT

→I JA TO MAM PRZERĄBANE...

Nie tak dawno odkryłem, że jestem kolejnym wcieleniem Draculi. „No cóż, zdarza się" – pomyślałem wówczas i postanowiłem się nie załamywać. Tak w ogóle okazało się, że to niegłupia sprawa, bo nauczyłem się przejmować dusze pokonanych wrogów. Jak byłem mały i chodziłem do szkoły, to było moje największe marzenie. Ale zostawmy dawne czasy. Mówiąc w skrócie, przy pomocy przyjaciół udało mi się zapobiec przemianie w Drakulę, zachowując przy tym magiczne umiejętności. Ale na tym nie skończyły się moje problemy. Nagle okazało się, że jakaś ruda baba utworzyła kult, który pragnie sprowadzić Drakulę mimo wszystko. Heh, że też ludzie nie mają nic lepszego do roboty. Nie przejąłbym się tym, w końcu babsztyla można potraktować mieczem od czoła do miednicy, gdyby nie to całe tałatajstwo, co się po przeklętych zamkach szlaja. Ja nie wiem, kto ich tam wpuszcza? Kustosza jakiegoś trzeba zatrudnić czy coś. W każdym razie muszę teraz wyciąć w pień wszelkiej maści zombiaki, przerośnięte wilki czy ożywione szkielety. Nieprzyjemna sprawa, zwłaszcza, że odradzają się, kiedy wyjdę z danej komnaty. Na szczęście z pomocą przychodzi mi liczna broń biała oraz inny ekwipunek, rozsiany po zamku i jego okolicach. Maczugi, miecze i topory skutecznie uprzykrzają egzystencję mrocznego pomiotu. Dają także okazję do wessania jakiejś duszyczki, która następnie zwiększy moje możliwości. Dusz jest tyle, ile rodzajów wrogów, więc jest co zbierać. Szczególnie, że bez nich nie zajdzie się daleko, a łącząc je z jakimś przedmiotem, da się wykroić konkretne ostrze. Muszę tylko pamiętać, by zbierać kasę, bo inaczej nie kupię czegokolwiek od przyjaciół. Czasami zastanawiam się, czy oni naprawdę mnie lubią. Choć gdyby było odwrotnie, pewnie próbowaliby mnie zabić, tak jak ci, no, bossowie. Z tymi to już w ogóle skaranie boskie. Niby głupiutkie to, kilka ataków na krzyż, ale krwi potrafi napsuć. Wystarczy, że spóźnię się z unikiem raz czy drugi i już sytuacja wygląda kiepsko. Zresztą, co ja Wam będę gadał, tylko się człowiek irytuje. Muszę iść, bo znowu pełnia. Piątą noc z rzędu...

Soma Cruz

→I WŁAŚCIWY POCZĄTEK RECENZJI

Rozczłonkowywanie potworów to dość zajmująca czynność, więc Soma poprosił mnie, bym dokończył recenzję. Ogólne założenia już znacie, jednak warto zaznaczyć, że Castlevania nie jest wesołym hack'n'slashem. Przyczyną tego jest brak jakiegoś uniwersalnego bloku czy czegoś w tym guście. W rezultacie defensywa opiera się przeważnie na unikach i lawirowaniu pomiędzy pociskami. Początkowo może to nieco dziwić, ale dzięki temu gra nie jest banalnie prosta. Trzeba się trochę napocić, szczególnie podczas starć z bossami. Tutaj muszę zganić niestety autorów za brak szybkiej możliwości powtórzenia walki. Na szczęście w pobliżu zawsze znajduje się save room.

Ciekawostką jest, że bohater ma dwa rodzaje ekwipunku. Na pierwszy, standartowy, składa się broń biała, zbroje i tym podobne. Drugi z kolei ma charakter bardziej metafizyczny. Gracz wybiera, z których trzech dusz chce w danej chwili korzystać. A te mają bardzo szerokie zastosowanie. Niektóre podwyższają statystyki, inne przywołują pomocników, a ostatnie pozwalają na odpalenie specjalnych ataków. Nie ma jednak nic za darmo, toteż za korzystanie z przytłaczającej większości dusz Soma płaci paskiem magii. Na szczęście ten ostatni dość szybko się regeneruje.

Być może fani serii mnie zlinczują, ale Castlevania bardzo mocno kojarzy mi się z dwuwymiarowymi Metroidami, tylko klimat inny. Dawn of Sorrow wprawdzie nie kładzie aż takiego nacisku na wyzwania zręcznościowe, lecz znajdziemy w niej dużo innych podobieństw. Przede wszystkim świat gry jest tu całością, nie podzieloną na rozdziały, levele, plansze. Soma dowolnie wędruje po komnatach zamku oraz jego okolicach, a jego położenie doskonale prezentuje wyświetlona na drugim ekranie mapa. Nie wszystkich jednak uszczęśliwi fakt, że DoS nie jest wolna od backtrackingu. Schemat jest prosty i znany: nowo zdobyta umiejętność pozwala przedrzeć się dalej we wcześniej odwiedzanym miejscu. Nie ma tu jednak ganiania w kółko jak dziki osioł, chyba, że ktoś chce poszukać sekretów, ale to już jego wybór.

→I WŁAŚCIWY KONIEC RECENZJI

Dawn of Sorrow jest pozycją ładną. Nie ma tu fajerwerków graficznych, ale dostaliśmy za to bardzo dopracowane 2D. Animacja postaci, zwłaszcza Somy, to poezja, a do tego postarano się o masę smaczków: ruchome oczy w obrazach, ogromne lustra czy pokrywa śnieżna załamująca się pod ciężarem bohatera. Do tego większość przedmiotów nie jest odporna na uderzenia mieczem. Również intro w formie krótkiego anime sprawia miłe wrażenie. Także o muzyce nie można złego słowa powiedzieć. Perfekcyjnie tworzy klimat, choć skłamałbym mówiąc, że nie wyłączałem dźwięku podczas któregoś z kolei podejścia do bossa.

Najnowszym produktem Konami warto się zainteresować. Nie ma wątpliwości, że to gra z wyższej półki. Wciągająca, dopracowana, oferująca kilka zakończeń oraz bonusy, przedłużające zabawę. Nie zabrakło także prostego trybu multiplayer. Jednak ostrzegam, że to nie jest typ bezstresowej zabawki. Polecam ją przede wszystkim osobom ambitnym, starającym się wycisnąć z danej gry ostatnie soki. A fani serii już powinni być w sklepach, bo to najlepsza Castlevania ostatnich lat.

Kaxi ■ ■

Za dostarczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).

DOTYK WAMPIRA

Wykorzystanie touch screena zdecydowanie nie było priorytetem w trakcie prac nad DoS. Mimo to autorzy zawarli kilka ciekawych pomysłów. Dokładniej: trzy. Pierwszym jest Magic Seal, czyli magiczna pieczęć. Na każdego z bossów przypada inny jej wzór, który wpierw trzeba odnaleźć w zamczysku. Bez niego, po pierwsze, nie wejdziemy do pomieszczenia z potworem, a po drugie – nie pokonamy go. A to dlatego, że kolejność postępowania jest następująca: najpierw zbijamy energię bossa do zera, a potem rysujemy stylusem odpowiedni kształt, by go ostatecznie uśmiercić. Jeśli się nam to nie uda, wróg odzyskuje część energii i zabieg należy powtórzyć. Stylus jest używany również do rozbijania lodowych brył blokujących niektóre przejścia. Pomysł ciekawy, gdyż niekiedy w lodzie trzeba wyryć sobie schody, a nie bezmyślnie wszystko rozwalić. Koncept wart rozwinięcia w przyszłości. Ostatnie zastosowanie tyczy się sytuacji, kiedy przywołujemy na pomoc pokonaną duszę. Wtedy gracz ma możliwość wskazania, kogo potępieniec ma zaatakować.

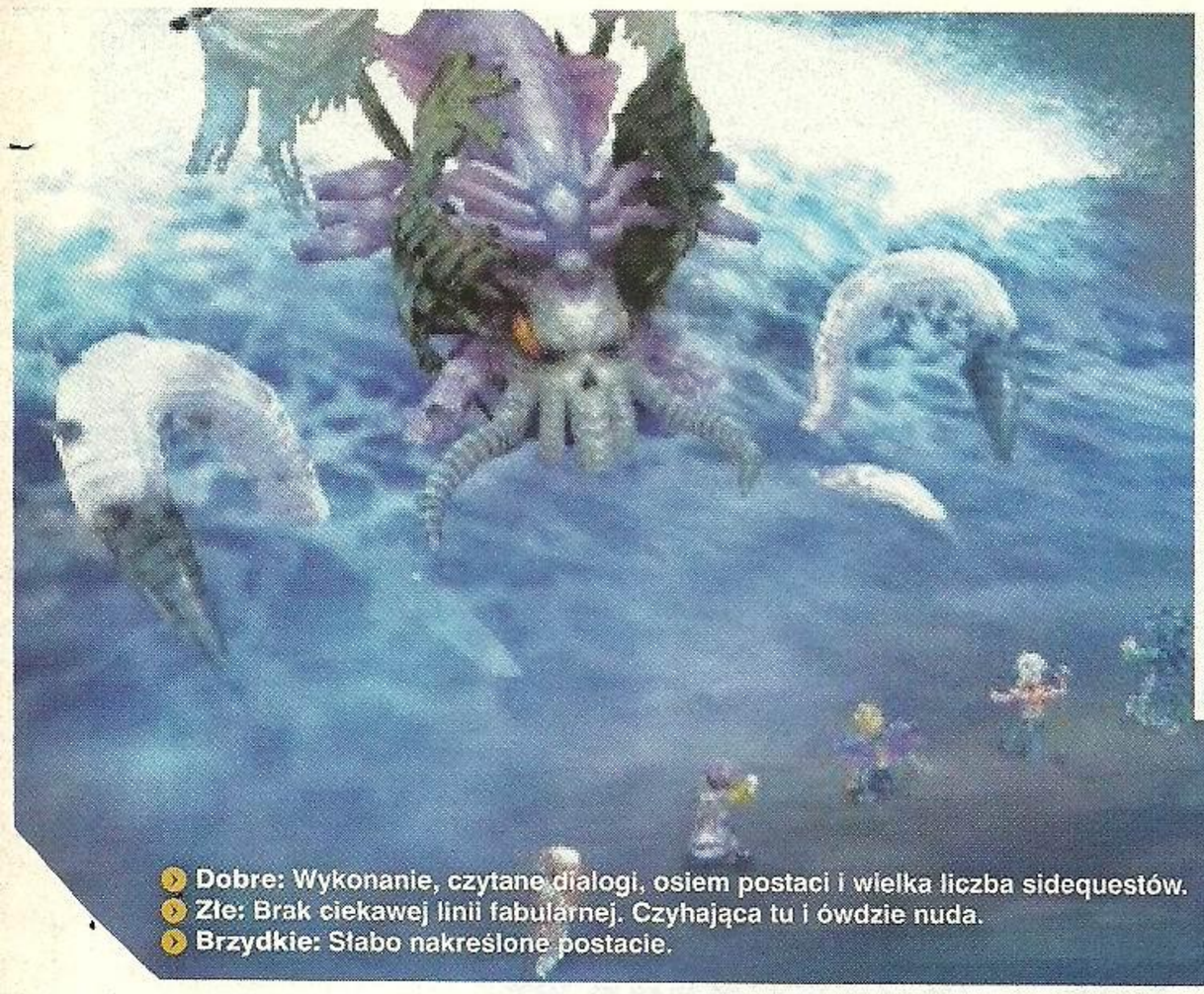
Nintendo DS — Metroid w średniowiecznym zamczysku!

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami Tokyo
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.konami.com/gs/officialsites/castlevania/

8.5



- **Dobre:** Wykonanie, czytane dialogi, osiem postaci i wielka liczba sidequestów.
- **Złe:** Brak ciekawej linii fabularnej. Czyhająca tu i ówdzie nuda.
- **Brzydkie:** Słabo nakreślone postacie.

ROMANCING SAGA

CZY SQUARE ZROBI WRESZCIE REMAKE FF VII?

Ech, chyba nieprędko. Czy z chęcią zagralibyście w grę RPG z 1992 roku? Nie bardzo? Że grafika słaba? Oprawa nie ta? A może miodność gdzieś się ulotniła? Tia, znam ten ból – niektórych wspomnień lepiej nie odświeżać i nadal patrzeć na stare hity przez różowe okulary sentymentu. Square Enix postanowił nieco pomóc, wydając odświeżoną wersję swego klasycznego hitu ze SNESa. Jeśli byłeś fanem, to po 13 latach się doczekałeś. Szkoda, że to nie oznacza planów stworzenia remake'a FFVII, choćby w 2010 roku!

Jak wypada **Romancing SaGa** na tle dzisiejszych eRPeGowych mocarzy, choćby tych ze stajni Square? Od razu rozwieję wątpliwości: nie najlepiej. Co nie oznacza jednak, że jest słabo! Nowa część serii SaGa to całkiem zacny tytuł, choć będzie wymagał od gracza nieco tolerancji i szczypty cierpliwości.

→| SŁABOZŁY

Grę zaczynamy od wyboru jednej z ośmiu postaci, którą zdecydujemy się poprowadzić. Choć wizualnie wszystkie prezentują się całkiem interesująco, wielu graczy dość szybko dostrzeże, jak mdłe są ich portrety psychologiczne. Wolałbym dwóch-trzech dopracowanych bohaterów zamiast stadka papierowych ludzików. Podobno jednak – jak się nie ma co się lubi, to się lubi, co się ma. Wychodząc z tego założenia spróbowałem zabawy obierając kolejno kilka z ośmiu ścieżek oferowanych przez grę. Nie okazały się zbyt kręte czy wyboiste, bez większych niespodzianek czy szokujących zwrotów akcji. Wiele razy można wpaść na pozostałych bohaterów, a nawet zwerbować ich do swojej drużyny. Tak naprawdę jednak wszystkie drogi prowadzą do Rzymu, a raczej do ostatecznego pokonania potężnego Saruina, jednego z pradawnych bogów Zła. Brak wyrazistych czarnych charakterów godzi w być-albo-nie-być tego eRPeGa dość mocno, gdyż nie samym wybijaniem potworów i zwiedzaniem gracz żyje.

Tym bardziej, że oprawa nie jest jakaś znowu rewelacyjna. Nazwałbym ją raczej dobrze (i tylko dobrze!) odrobioną pracą domową. Developerzy nie oferują nam tu cudów pokroju Resident Evil 4 działającego płynnie na pięcioletniej PeeSdwójce, ani nawet poziomu FFX. Mangowe sylwetki postaci podane w trójwymiarze i z zastosowaniem super deformed (duże głowy) to nie pierwszyzna w jRPG, podobnie jak baśniowe lokacje. Gorzej wygląda to niestety na polu walki – kiepskie tekstury i nieciekawe kolory.

Za to bardzo podoba mi się fakt, iż wszystkie kwestie w grze są mówione... Tyle, że aktorzy chyba nie wczuli się dość dobrze w swoje role, gdyż czasami wypadają po prostu mało przekonywająco. Niemniej da się ich słuchać bez zażenowania, a przy tej ilości tekstu to już coś. Muzyka jest, a owszem. Podczas walk bardziej dynamiczna, w trybie eksploracji buduje odpowiedni nastrój. W większości są to zapętlone, instrumentalne podkłady o symfonicznych brzmieniach, ale też nieco prostych melodii – bez rewelacji. Aha, jest możliwość uzyskania dźwięku przestrzennego – Dolby Pro Logic II.

SIEKAĆ CZY UCIEKAĆ?

Do pięciu postaci w drużynie, brak losowych potyczek oraz system walki znany choćby z SaGa Frontier (PS one, 1996 rok) – oto czym częstują graczy twórcy. Trochę to wszystko skomplikowane (a omijanie przeciwników wcale łatwe nie jest!), ale w krótkim czasie zorientujecie się, że DP czyli durability points mogą być odzyskiwane poprzez naprawę broni, zaś BP (battle points) są potrzebne do wykonywania niektórych akcji i przybywają co rundę o określoną ilość. Każda runda poprzedzana jest zaś krótkim przygotowaniem z możliwością wycofania się w razie popełnienia pomyłki. Co ciekawe, bohaterowie odzyskują wszystkie punkty zdrowia (HP) zaraz po wygranej walce. Jednakże, jeśli postać zostanie podczas boju znokautowana (HP spadną do zera), każdy kolejny atak odbiera jej punkty życia (LP), a gdy te się skończą, opuści ona drużynę bezprowrotnie. Nie jest to moim zdaniem najlepszy patent – może się zdarzyć, że gracz będzie musiał wracać wielki kawał drogi, aby je odnowić i utrzymać postacie przy życiu.

Nie obyło się rzecz jasna bez różnej maści broni, zbroi oraz akcesoriów, a postacie mogą korzystać z kilku z nich naraz. Znalazła się tu masa różnego rodzaju ekwipunku – od mieczy, łuków, harpunów i tarcz poprzez pancerze, rękawice, buty, a na pierścieniach i naszyjnikach kończąc. Prócz tego obecny jest szereg wskaźników determinujący atrybuty postaci – ich siłę, obronę, a nawet charyzmę, siłę woli czy... wagę. Wszystko to znajduje swoje odzwierciedlenie w walce, gdzie prócz różnej maści ataków fizycznych wykorzystujących umiejętności bitewne można stosować także magię z zakresu wielu jej dziedzin (od hydrologii po demonologię), kryjących najprzeróżniejsze zaklęcia. Do tego dochodzą specjalne zdolności pozwalające na takie numery jak skradanie się czy negocjacje z wrogiem, a każdy z głównych bohaterów przoduje w czymś innym.

→| GDZIE TA FABUŁA?

Grą rządzą questy. Jeśli mam być szczery, muszę rzec, że przyćmiewają główną linię scenariusza, a **Romancing SaGa** bazuje głównie na ich istnieniu, co jest swoistym ewenementem. Niemal w każdym nowym miejscu ktoś będzie miał do zaproponowania robotę, poprosi o przysługę, bądź w jakiś inny sposób zmotywuje gracza aby podążył boczną ścieżką. Co bardzo ciekawe, pomimo niemal całkowitego braku konkretnej linii fabularnej, gra potrafi do siebie przyciągnąć. Kolorowym światem, barwnymi postaciami, wielością dróg do wyboru, a co za tym idzie, prawdziwym morzem pobocznych misji.

System walki ma się całkiem dobrze, jeśli nie liczyć drobnych wad. Miejscami uboga grafika jest do zniesienia, podobnie jak trochę niedopracowana sfera audio. Jest lepiej niż gorzej. Czy to jednak wystarczy, abym mógł Wam polecić ten tytuł? Dopóki nie macie za sobą największych erpegowych pereł PS2, odpowiedź brzmi: nie. Przejrzyjcie swoją kolekcję Neo Plus z ostatnich kilku lat, a z łatwością natraficie na smaczniejsze kąski. **Oskar** ■■

PlayStation 2 — Zabawka głównie dla fanów SaGi.

- **Wydawca:** Square Enix
- **Producent:** Square
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://na.square-enix.com/games/romancingsaga/

6.7

GRIPSHIFT

NARESZCIE COŚ ŚWIEŻEGO NA PSP

GripShift to mix kilku gatunków gier – future racera ze strzelaniem , puzzle w stylu MonkeyBall i platformówki. I jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało, sprawdza się w akcji bardzo przyjemnie.

W GripShift zostajemy szalonym kierowcą samochodziku typu buggy i zasuwamy sobie po najbardziej wydumanych torach, jakie możecie sobie wyobrazić. Zawieszone w przestrzeni trasy pełne są zdradliwych zakrętów, skoczni, pętli, platform, teleportów oraz różnych duperelek, które należy zbierać. Naszym zadaniem jest, po pierwsze, przejechanie od startu do mety w jak najkrótszym czasie; czasami po drodze trafią się jakieś checkpointy. Po drugie, zebranie wszystkich gwiazdek (najczęściej nie da się tego zrobić szybko, więc nie można połączyć zbierania gwiazdek z jazdą na czas), a po trzecie – zebranie umieszczonego w dość dziwnym zazwyczaj miejscu symbolu GripShift. Na każde z zadań trzeba sobie wykombinować inną strategię – np. najszybciej trasę od startu do mety pokonamy wykonując karkołomny skok, a dostanie się do symbolu GS wymaga wybicia się ze skoczni, by dotrzeć do umieszczonego na lewitującej wyspie znaczka; potem trzeba jeszcze dotrzeć do mety i zmieścić się w czasie! By nam go nie zabrakło możemy zbierać odpowiednie dopałki – turbo, żeby szybciej jechać i zegary, żeby dołożyć sobie trochę czasu. Zebranie wszystkich gwiazdek jest zazwyczaj w miarę prostym zadaniem. I teraz wyobraźcie sobie ile to kombinowania i zabawy – najpierw trzeba sobie obejrzeć trasę i wymyślić, skąd by tu się wybić, a potem, co o jest o wiele trudniejsze, wprowadzić zamiar w czyn...

→I AAAAAAAAAAH...

To będziecie słyszeć najczęściej w GS – każdy, czasami najmniejszy nawet błąd, powoduje, że nasz buggy wraz z kierowcą spada w przepaść czemu towarzyszy rozpaczliwy krzyk. Nawet i kilkanaście razy z rzędu. Ale to mnie nie powstrzymało, tak samo jak dość trudne (z początku!) do opanowania sterowanie. Przede wszystkim samochodziki są lekkie i bardzo zwrotne, ale też szybkie, więc manewrowanie nimi wymaga kilkunastu minut treningu (plansze początkowe są swoistym tutorialem), na dokładkę w powietrzu reagują niemal dokładnie tak samo, jak na powierzchni toru – można odpalać turbo, zawracać na ręcznym, hamować... Dopiero po przyswojeniu sobie tych zasad gra zaczyna sprawiać sporą frajdę.

Aha, wspomniałem coś o futurace-rze... No tak, jest tu możliwość ścigania się z przeciwnikiem na nieco normalniejszych trasach – jest szybko, jest fajnie i jest ostro, bo dochodzą proste bronie ofensywne lub tarcze ochronne.

Ale nie w tym leży siła GripShift. Ukrywa się ona w tempie zabawy – kolejne plansze wczytują się błyskawicznie, a ich pokonanie nie trwa zazwyczaj dłużej niż pół minuty. Nie licząc powtórnych prób oczywiście. Grafika jest solidna, muzyka naprawdę fajna, a grywalność też całkiem, całkiem – jak ktoś lubi MonkeyBall i pochodne oczywiście lub po prostu chce spróbować czegoś innego od konwersji i sequeli.

Marcellus ■ ■

PSP — A jednak można!

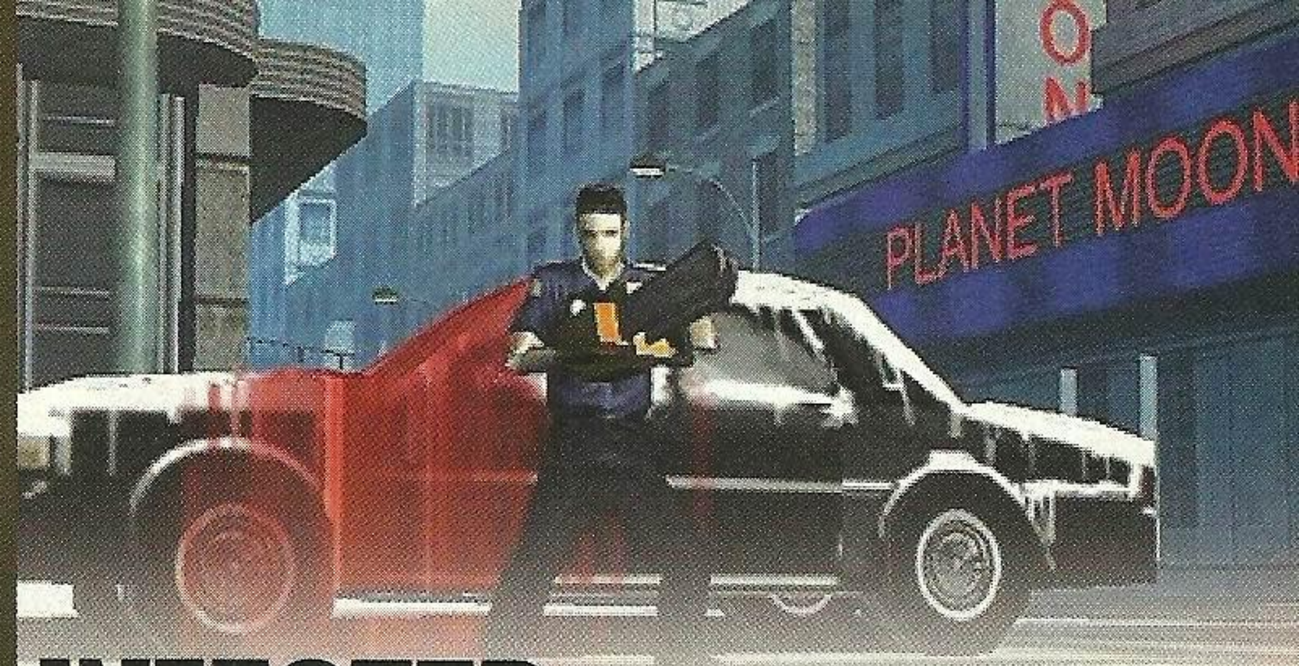
- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Sidhe
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.7

http://www.gripshiftgame.com/

■ Są bonusy, tryby multiplayer, mini-gierki, dodatkowe samochodziki i postacie. Wszystko co trzeba.



INFECTED

ZOMBIAKI NIE CZUJĄ KLIMATU ŚWIĄT

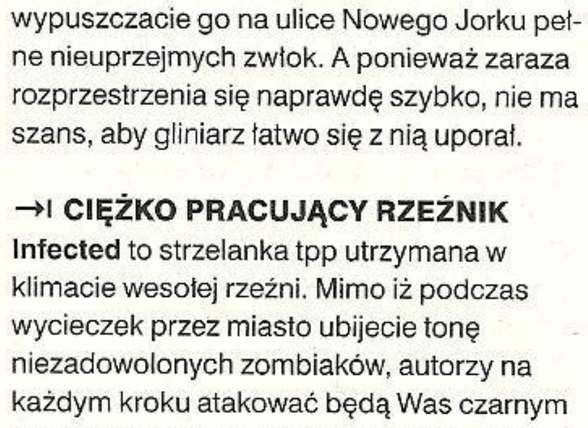
Jeśli w tym roku Mikołaj nie przyniósł Wam prezentów, prawdopodobnie zagryźli go wściekli mieszkańcy Nowego Jorku. W chwilę po tym, jak burmistrz tego miasta zażyczył obywatelom spokojnych Świąt, z kanałów wypełzły martwe paskudy i wszystkich nowojorczyków ze smakiem pożarły. Nawet kalekiego chłopca, który zapalał w tym momencie świąteczną choinkę na Rockefeller Plaza. Z dnia na dzień zaraza zbiera coraz większe żniwo, a zagryzieni ludzie natychmiast zmieniają się w obślizgłe zombiaki. Policja generalnie niewiele może zdziałać (tak to już w tych grach bywa, że postrzelony nieboszczyk niespecjalnie chce umierać), na szczęście jest jeszcze jedna nadzieja na przywrócenie porządku. Nadzieją tą będzie policjant na tyle odważny (i głupi), aby wbiec między wszystkie te maszkary i rozpylić między nimi specjalny, zombiakobójczy środek. Roztwór sam w sobie jest oczywiście bezużyteczny – wcześniej potwora należy odpowiednio przygotować, najlepiej szpikując go ogromnymi ilościami ołowiu. W tym miejscu przychodzi kolej na Was. Najpierw w specjalnym menu ubieracie i nazywacie swojego bohatera i za moment wypuszczacie go na ulice Nowego Jorku pełne nieuprzejmych zwłok. A ponieważ zaraza rozprzestrzenia się naprawdę szybko, nie ma szans, aby gliniarz łatwo się z nią uporał.

→I CIĘŻKO PRACUJĄCY RZEŹNIK

Infected to strzelanka tpp utrzymana w klimacie wesołej rzeźni. Mimo iż podczas wycieczek przez miasto ubijecie tonę niezadowolonych zombiaków, autorzy na każdym kroku atakować będą Was czarnym humorem i ostrą, metalową muzyką. Jak ostrą? Cóż, na ścieżce dźwiękowej **Infected** „wypowiadają się" tak nie komercyjne sławy, jak Slipknot i Chimaira – spodziewajcie się zatem mocnego szarpania gitarowych strun i wściekle ryczącego wokalu. Już na wstępie bohater gry dowiaduje się, że jedyną skuteczną bronią przeciw trupom jest specjalny preparat. Zanim jednak poczęstuje nim tysiące nowojorskich umarlaków, wcześniej musi bogato podziurawić je amunicją. Policjant szybko uczy się również, że ubijając kilka zombiaków pojedynczą próbką roztworu, nagrodzony zostanie bonusowymi punktami i dodatkową kasą. A pieniądze odgrywają w **Infected** kluczową rolę – dzięki nim obkupicie się w upgrade'y i mocniejsze bronie. System motywacyjny działa zatem bardzo dobrze – im sprawniejsze paluchy gracza, tym więcej korzyści dla bohatera gry.

Początkowo wydawało mi się, że trzydzieści pięć misji w **Infected** to zabawa na minimum 10 godzin. Byłem tego niemal pewien, kiedy okazało się, że gra ocenia każde zadanie z osobna, a najwyższe odznaczenia nagradza bonusami. Niestety, strasznie się przeliczyłem. Żadna z misji wesołego rzeźnika nie trwa zazwyczaj dłużej, niż trzy minuty. Mimo iż częstowanie zombiaków ołowiem ma w sobie dużo mocy, a rozwalanie ich specjalnym syropem to fajna zabawa – pięć godzin łącznej gry nie brzmi specjalnie kusząco. Do tego dochodzi kiepska współpraca z innymi graczami w multiplayerze i nienajlepsza oprawa graficzna (wszędzie te paskudne zęby na krawędziach obiektów). **Infected** to masakryczny i bardzo intensywny tytuł, choć zbyt krótki i trochę niedoszlifowany. Za tę kasę mogło (i powinno) być jednak lepiej.

Matt ■ ■



■ Gra skrupulatnie ocenia dokonania rzeźnika. „Bloodbath" oznacza, że zombie mają problem...

PSP — Katar jednodniowy...

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** Planet Moon St.
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://www.majescoentertainment.com/

FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE

POD NIEOBECNOŚĆ SAMUS I LINKA...

...na prawdziwego bohatera wyrósł Ike. Przesunięcie premiery Twilight Princess na przyszły rok poważnie osłabiło świąteczny line-up stacjonarnej konsoli Nintendo. Dla przeciętnego gracza nie pozostał żaden tytuł, który zasługiwałby na miarę hitu. Ja jednak patrzyłem z nadzieją w stronę nowej odsłony Fire Emblem, serii, która po kilkuletnim uśpieniu, odrodziła się na GBA. Długie godziny spędzone z tytułami na Advance'a sprawiły, że trudno mi było wyobrazić sobie lepszy prezent na święta niż zagranie w kolejną część na Kostce. Przyznam, że po przesiadce na mocniejszy sprzęt spodziewałem się naprawdę sporo. Teraz mogę już stwierdzić, że marzenia nie zostały spełnione, ale mimo to Path of Radiance wciąż jest długą i wciągającą, choć dość specyficzną grą.

→I NIEDOŚWIADCZONY NAJEMNIK

Fire Emblem jest bardzo ciekawą kompilacją gatunków. Z pozoru to tylko kolejna strategia z podziałem na tury, jednak szybko okazuje się, że elementy RPG i tekstowej przygodówki (!) odgrywają tu równie znaczącą rolę. Generalnie rozgrywkę można podzielić na dwie części: walkę i dialogi. Tym, co niektórych przyciąga do tej serii, a innych odpycha, jest fakt, że są to właściwie równorzędne połówki. Czytając wszystkie kwestie, łącznie z tymi spoza głównego wątku, spędzicie nie mniej czasu niż na polu bitwy. To, niestety, automatycznie skreśla osoby o niskim poziomie znajomości języka angielskiego z grona potencjalnych nabywców, ale z drugiej strony – w tym cały urok serii.

W odróżnieniu od większości gier tego typu, gracz nie dostaje pod swoją komendę ani grama mięsa armatniego. Każdy wojownik walczący po stronie głównego bohatera ma własne imię oraz przeszłość, jest opisany szeregiem unikalnych statystyk i w mniejszym, lub większym stopniu tworzy opowiadaną historię. Dlatego każdy poległy jest wielką stratą i nierzadko lepiej powtórzyć walkę, gdyż potem można już sobie nie poradzić. Naturalnie scenariusz kieruje tak losami bohatera, by ten co pewien czas zyskiwał nowych sojuszników, jednak nigdy nie można narzekać na ich nadmiar. Zadanie utrudnia fakt, że podczas starć nie da się save'ować. Początkowo można nieco kląć na ten stan rzeczy, jednak w odwrotnej sytuacji byłoby zbyt prosto i graczom mogłoby zabraknąć motywacji. A tak trzeba dobrze przemyśleć każdą turę, szczególnie w późniejszych misjach. Lepiej nie zostawiać postaci o niskiej defensywie bez obstawy. Zwłaszcza, że do takich zaliczają się przeważnie łucznicy, magowie i medycy, a bez ich pomocy naprawdę ciężko przetrwać.

Na wartość wszystkich wojowników składa się szereg różnorakich statystyk. Podstawowe osiem opisuje takie cechy jak siła, wytrzymałość czy umiejętności magiczne. Zwiększają się one wraz z podwyższeniem się levelu postaci, co powodują naturalnie zdobywane punkty doświadczenia. Oprócz tego niebagatelne znaczenie ma też sprawność w posługiwaniu się danym rodzajem broni, biorytm, waga i klasa bohatera, a także dodatkowe umiejętności. Warto przyjrzeć się tym dwóm ostatnim. Klasy to po prostu inna nazwa profesji. Definiują one, jakim orężem jest w stanie operować bohater. Dla przykładu: łucznicy nie potrafią posługiwać się mieczem, a rycerz nie zrobi użytku z czarodziejskiej różdżki. Z kolei skillsy gracz osobiście przydziela podkomendnym, jednak każdy ma określoną „pojemność" na tego typu zdolności. Tak więc nie ma co liczyć na zbudowanie herosa, który będzie jednocześnie zawsze kontrował uderzenia, unieruchamiał wrogów i negował działanie zatrutych ostrzy.

→I MŁODY DOWÓDCA

Podstawą starć są „trójkątne" zależności między rodzajami broni. Miecz przewyższa topór, który jest skuteczny przeciw lancy, a ta daje przewagę nad mieczem. Podobna sytuacja dotyczy odmian magii. Przypomina to naturalnie grę w kamień, papier, nożyczki. Dodatkowo występują specyficzne ostrza, ekstremalnie efektywne na przykład przeciw jednostkom konnym bądź latającym. Różnorodność ekwipunku jest spora, ale warto zaznaczyć, że każdy jeden przedmiot określa liczba użyć, po wyczerpaniu której rzecz zwyczajnie się niszczy.

W przeciwieństwie do Advance Wars, w FE teren ma o wiele mniejsze znaczenie. Zazwyczaj nie zważa się na to, czy miejsce, z którego chce się uderzyć, podwyższa na przykład defensywę. Podłoże wpływa przede wszystkim na mobilność wojowników: śnieg i piasek spowalniają większość jednostek, a góry są nie do przebycia dla konnych. Kolejnym elementem przebogatego systemu Fire Emblem są wytyczne misji. Od czasu do czasu oczywiście zdarza się, że wystarczy wyciąć wszystkich w pień, jednak nie jest to regułą. O wiele częściej gracz musi przebić się do określonego miejsca, zabić wyznaczoną osobę bądź utrzymać się przy życiu przez pewien czas. A dzięki posiłkom, które licznie zasilają wrogą armię, nie zawsze opłacają się siłowe rozwiązania.

Czynników wpływających na przebieg bitew jest od groma i więcej, a ja nawet

ZA MAŁO PIĘKNA

W recenzji napomknąłem o tajemniczych scenkach z dubbingiem. Mowa tutaj o przepięknych, cell-shade'owanych sekwencjach, obrazujących najważniejsze sceny w grze. Naprawdę, ich jakość jest wspaniała i urzekająca. Kolorowe otoczenie, szczegółowe postacie, genialna gra światła i cienia oraz prześliczna animacja sprawiają, że szczęka ląduje na podłodze. I nie ma znaczenia, że wspomniany dubbing jest niskich lotów, bo zdań w tych filmikach jest ledwie kilka. Niestety, te cuda grafiki komputerowej występują szalenie rzadko, średnio raz na pięć godzin zabawy. Jednak scena odradzającego się lasu, uwieńczona anielską pieśnią pary królewskiej, na długo zapadnie mi w pamięć.

Szkoda, że zabrakło jakiegokolwiek multiplayera. Taka rozbudowana wersja szachów na pewno znalazłaby swoich wielbicieli.

- **Dobre:** Epicka historia, głęboki i przemyślany system walki, śliczne arty.
- **Złe:** Dla niektórych: dużo gadania i specyficzna fabuła. Dla fanów: odrobina wtórności.
- **Brzydkie:** Brak dubbingu i grafika 3D.

nie próbowałem wymienić wszystkie z nich. To właśnie rozbudowany system rozgrywki jest największą siłą Path of Radiance i stanowi o niewyczerpanych pokładach miodu tej pozycji. Każdy, kto grał w poprzednie części, poczuje się jak ryba w wodzie, a na nowych w temacie czeka przejrzysty tutorial i funkcja help, która w każdej chwili wyjaśni niemal wszystko, od przeznaczenia danej opcji do cech wybranej broni.

→I MIMOWOLNY RYCERZ

Niebieskowłosy Ike jest synem przywódcy grupy najemników. Poznajemy go w momencie, kiedy kończy treningi pod okiem ojca i staje się pełnoprawnym członkiem drużyny. Zrządzeniem losu, w tym samym czasie, jego ojczyzna – Crimea – zostaje napadnięta przez sąsiednie królestwo. Krótko po upadku stolicy najemnicy znajdują w lesie samotną kobietę, która okazują się księżniczką, ostatnią ocalałą członkinią rodziny królewskiej. W ten sposób bohaterowie zostają wplątani w konflikt i wyruszają w podróż po kontynencie, by znaleźć sprzymierzeńców i ocalić Crimeę. Ike nie wie jeszcze, że niedługo sam będzie musiał dowodzić ludźmi i odegra ważną rolę w historii swego kraju.

Tak rozpoczyna się przygoda, jaka czeka na śmiałka, który zasiądzie do Path of Radiance. Mam jednak trudności z jednoznaczną oceną opowiadanej historii, a to przecież jeden z najważniejszych aspektów gry. Problem polega na tym, że nie jest to fabuła na miarę powieści czy filmu wysokiej klasy. Samo założenie, które można z pewnym uproszczeniem streścić w słowach „grupa szlachetnych najemników ratuje świat", trąci schematem. Bo właśnie PoR przywodzi na myśl dobrą sesję RPG – od walki do walki z ciekawą historią, ale bez artyzmu. Nie ma też przesadnego skomplikowania, w końcu fabułę ma zrozumieć jak najszersze grono odbiorców. Kłują też pewne nieścisłości, jak najemnicy pomagający z dobrego serca, a nie dla pełnego trzosu.

Jednak to tylko jedna strona medalu, jest też druga, lepsza. Po pierwsze, gra podejmuje, choć może w nieco moralistyczny sposób, całkiem poważne zagadnienia. Nienawiść między beorc i laguz (dwiema rasami ludzi – patrz ramka) jest pretekstem do rozważań na temat dyskryminacji, nietolerancji i wpajanych od urodzenia uprzedzeń. Sporo czasu scenariusz poświęca też niewolnictwu i zepsuciu wysokich warstw społecznych. Naturalnie sposób ukazania tych problemów jest nieco zbyt nachalny, ale moim zdaniem jest to na tyle rzadkie wśród gier zjawisko, że należy je poczytać jako zaletę. Po drugie – liczba i różnorodność bohaterów, zarówno złych jak i dobrych. Wprawdzie niemal w każdym wypadku wiadomo, którą stronę reprezentują, ale zazwyczaj skrywają jednocześnie jakiś sekret. Do tego na uznanie zasługuje gama charakterów, jakie gra przedstawia. Z jednej strony – Ike spotka ludzi skłonnych sprzedać za pieniądze własnych przyjaciół lub skazać na śmierć podwładnego, bo przyniósł niepomyślną wiadomość. Z drugiej, pozna też takich, którzy nie zawahają się porzucić wygodnego życia dla jakiejś idei. Generalnie fabuła to solidny punkt gry, jeżeli przymknie się oko na jej pewną umowność. Uprzedzałem na początku recenzji, że gra ma swoją specyfikę.

→I GENERAŁ PO PRZEJŚCIACH

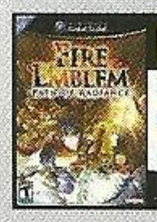
Najsłabszym elementem Fire Emblem jest niestety oprawa, choć ma też swoje jaśniejsze strony. Zacznę od tych mrocznych: gra jest brzydka jak noc. Przejście w trzeci wymiar wyraźnie jej nie posłużyło. Wszystko, co jest zbudowane z polygonów, po prostu straszy swym wyglądem. Dotyczy to głównie modeli postaci podczas walk. Jeszcze na zbliżeniach starć wyglądają jako tako, ale prawie od razu wyłączycie tę opcję, bo przedłuża niepotrzebnie rozgrywkę. A na ogólnym widoku pola bitwy jest już naprawdę słabo. Naturalnie po kilku godzinach już się nie zwraca na to uwagi, ale pierwsze wrażenie zapada w pamięć. Boli szczególnie, że niektóre scenki są przedstawione w trójwymiarze. Na szczęście równie często, bo podczas dialogów, oglądamy prześlicznie narysowane tła i sylwetki bohaterów. Kreska jest naprawdę dobra i nie mogę mieć do artów żadnych zastrzeżeń.

Podobnie jak grafika, również dźwięk ma dwa oblicza. Z jednej strony dubbing, którego... praktycznie nie ma. Występuje tylko w scenkach, o których przeczytacie w ramce. Normalnie te tony tekstu przewijamy w ciszy, co śmierdzi strasznym archaizmem. Sytuację ratuje muzyka, która bezsprzecznie należy do pierwszej ligi. Nie raz i nie dwa będziecie się zastanawiać, czy aby na pewno nie nagrała tego orkiestra (a nie nagrała, nad czym ubolewam). A podniosłe kawałki idealnie pasują do klimatu epickiego fantasy.

Kilka słów na zakończenie. **Fire Emblem: Path of Radiance** to zdecydowanie najlepsza gra na GCN tej zimy, choć nie bez wad. To właśnie w niej łączą się w jedno oryginalność, archaizm i grywalność. Na szczęście ten ostatnim aspekt góruje nad resztą i nie pozwala oderwać się od konsoli przez kilkadziesiąt godzin. Dla kogo jest ta gra? Fani na pewno już dawno mają ją za sobą, przeciwników nic nie przekona, ale za to osoby, które nie miały w ogóle styczności z serią, powinny spróbować. To naprawdę jeden z najlepszych erpegowych tasiemców, jaki wyszedł spod ręki Nintendo. **Kaxi** ■■

SUB-HUMANS

Będąc szczerym, Path of Radiance nie wprowadza zbyt wiele nowości do serii. Oczywiście ma kilka zmian tu i ówdzie, ale nie odbyła się niestety żadna rewolucja, na którą po cichu liczyłem. Jedyną innowacją, która w znaczący sposób wpływa na taktykę walki, jest podział ludzi na dwa gatunki: beorc i laguz. Ci pierwsi nie różnią się zbytnio od nas i to, co pisałem o uzbrojeniu i profesjach, dotyczy właśnie ich. Za to drudzy potrafią przybierać postać zwierząt. Występują w trzech rasach, które różni forma, w jaką się zmieniają. Mamy więc ludzi-koty, ludzi-ptaki i ludzi-smoki. Każdy laguz w drużynie to prawdziwy skarb, bo przedstawiciele tej rasy są niezwykle mobilni, odporni i szybcy. Jednak ich wykorzystanie nie jest prostą sprawą, gdyż nie używają broni i w swej ludzkiej postaci nie są zdolni do ataku. Dopiero gdy charakterystyczny dla nich pasek zapełni się do końca, transformują się w mordercze bestie. Wtedy z kolei ów wskaźnik zaczyna spadać, a kiedy dobrnie do zera, laguz z powrotem przyjmuje humanoidalny kształt.



GameCube

Brzydkie kaczątko.

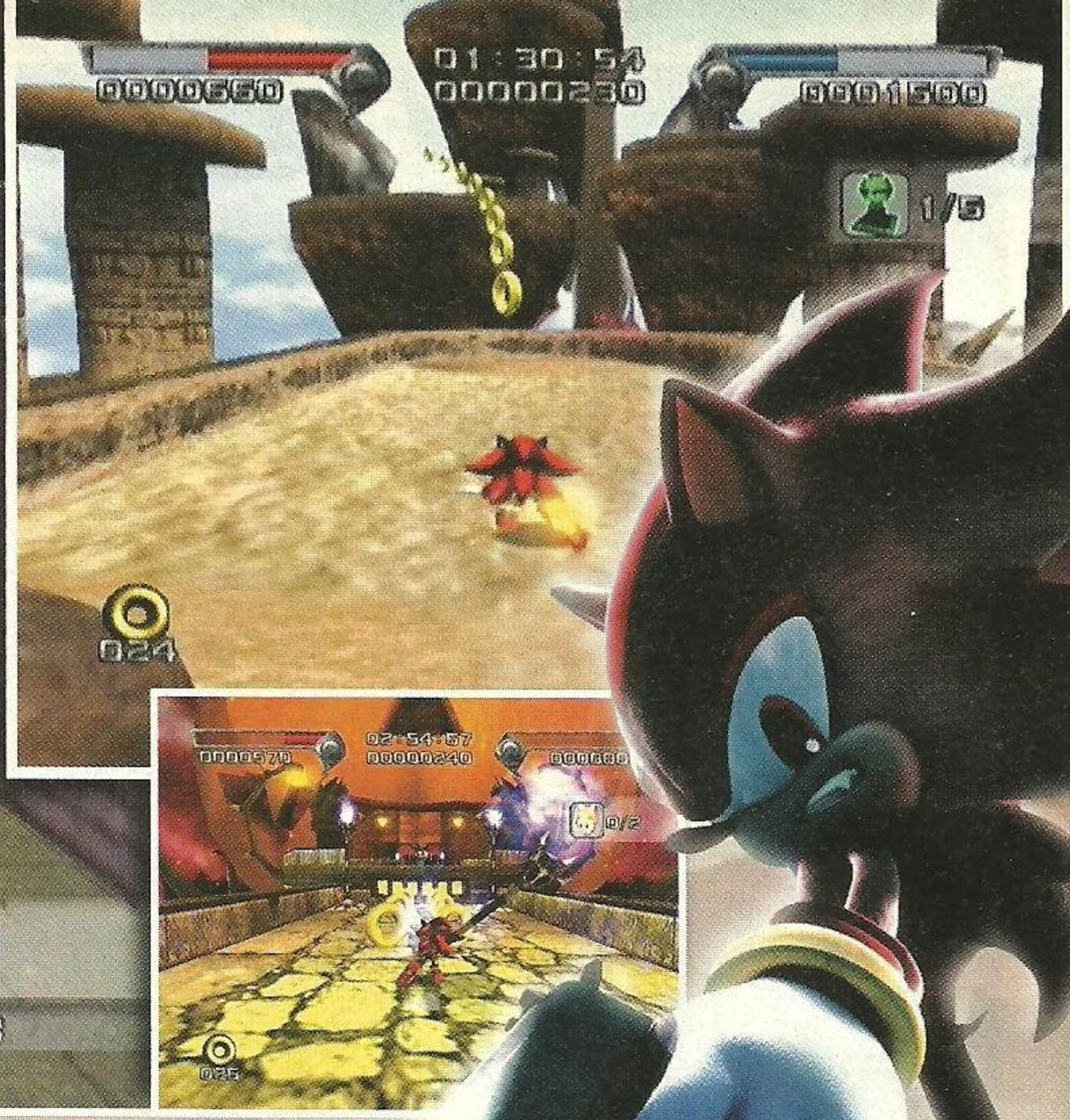
- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Intelligent Sys.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.fire-emblem.com/

9.2

- **Dobre:** To przecież stary dobry Sonic i jego brat Shadow... buerk.
- **Złe:** Korzystanie ze spluw mija się z celem, rozregulowana kamera, 10 klatek na sekundę(PS2).
- **Brzydkie:** Słaby design postaci, frustrujące, wąskie plansze, brzydkie eksplozje, kiepska muza.



SHADOW THE HEDGEHOG

KUPUJĄC TĘ GRĘ POSTĘPUJ ZGODNIE Z PONIŻSZĄ INSTRUKCJĄ

Na początku zaakceptuj prostą rzecz – ciężko zarobione pieniądze przeznaczyłeś na jedną z najsłabszych gier, jakie ukazały się pod koniec 2005 roku. Pogódź się z tym, nawet pomimo faktu, że autorem Shadow the Hedgehog jest Sonic Team, niegdyś jeden z najzdolniejszych zespołów Segi. To zrozumiałe, że należałeś do grona wyznawców Sonica (bo kto nie należał?) i z tęsknotą w oczach czekałeś na dobry tytuł z błękitnym jeżem w roli głównej. Problem w tym, że kupiłeś zły towar i musisz sobie teraz to wytłumaczyć.

Na szczęście niewiele popsuto w tej grze. Raptem sterowanie, grafikę, dźwięk, celowanie, projekty postaci, eksplozje, animację i kamerę. Reszta jest okej.

→I OSZUKUJ SIĘ

Patrząc na potwornie wlokącą się animację **Shadow the Hedgehog** i chaotyczne ujęcia kamery – oszukuj się, że nadal kochasz świat Sonica. Jeśli będziesz wyjątkowo uparty i mocno zaciśniesz zęby, to przebijając się przez grę spotkasz wszystkie maskotki, którymi Sega bawiła Cię za młodu. Jest Sonic, tu i ówdzie przewinie się Knuckles, Charmy, Eggman i reszta uroczej ekipy. I choć wszystko, co nie nazywa się Shadow, pozostaje niegrywalne, zawsze możesz udawać, że to miło ze strony Segi, iż zadbała o starych bohaterów. Aha, jeśli grasz na Xboksie, to pociesz się faktem, że na PlayStation 2 gra wygląda zdecydowanie najgorzej. Animacja spada nawet do 10 klatek na sekundę, a sterowanie czarnym jeżem w takich warunkach przestaje mieć jakikolwiek sens.

Prawdopodobnie zastanawiasz się, po co w grze pojawiła się broń. Przecież brak automatycznego namierzania przeciwników w połączeniu z chaotycznie i zbyt szybko biegającym Shadowem, to eksperyment, który kompletnie nie wypalił. Amunicja kończy się niemal natychmiast po naciśnięciu spustu, a dzięki ułomnemu kamerzyście, czasem nie widać, do czego tak naprawdę się strzela. Moja rada? Udawaj, że broni nie ma. Jeśli zauważysz na ziemi ciężki kaliber – nie podnoś go. Kiedy weźmie Cię ochota na strzelanie – odpal Ratcheta. Rób wszystko, żeby Shadow nie trzymał w łapie fuzji, a ominie Cię masa frustracji. Proste?

W miarę możliwości przymknij oko na projekty postaci. Przy dużych zbliżeniach kamery Sonic, Shadow i Knuckles wyglądają paskudnie. Do licha – jest już „prawie" 2006 rok! Przydałyby się lepsze jakościowo tekstury, miliony ozdobnych szczegółów i jakieś ogólne zmiany w projektach bohaterów. Ech, jeśli widziałeś już Sonica na zbliżeniu, to prawdopodobnie żadne słowa nie poprawią Ci nastroju, ale przypomnij sobie chociaż, jak dwadzieścia lat temu bawiła Cię dokładnie ta sama postać. Sentyment wrócił? Mam nadzieję.

Mimo iż Shadow jest mrocznym bratem Sonica, nie potrafi biegać tak szybko, jak błękitny krewniak. Oszukuj się zatem, że łyżworolki na jego nogach to dobry pomysł i wcale nie uważasz, że dzięki nim jeż wypada z trasy średnio raz na pół minuty. Nie frustruj się, kiedy zechcesz wskoczyć przeciwnikowi na łeb, albo dzięki wrotkom bohater poszybuje za daleko i po raz setny znajdzie się na dnie przepaści. Pamiętaj, że Sonic Team to firma z doświadczeniem, a jeśli nie rozumiesz jakiegoś elementu gry, to znaczy, że prawdopodobnie jeszcze do niego nie dojrzałeś.

→I WYBIERZ MNIEJSZE ZŁO

Nic tak skutecznie nie leczy depresji, jak możliwość ubicia kilku dobrych facetów. Każdą planszę w grze można ukończyć na trzy sposoby – zabijając złe potwory, wykańczając dobrych (bo amerykańskich) żołnierzy, bądź po prostu zgarniając jeden z siedmiu diamentów (Chaos Emeraldów). Jak znam życie – strzelał będziesz do wszystkiego, co się rusza, bo tylko w ten sposób odbijesz sobie fakt, że pudło od gry przez pomyłkę leży obok Twej konsoli.

Na koniec pociesz się faktem, że to gra o głębokim scenariuszu. Tytułowy jeżyk za nic w świecie nie pojmuje skąd się wziął i dlaczego przylgnęła do niego ta mroczna ksywka. Może jest tylko nieudanym eksperymentem? A może był kiedyś normalny, tylko cierpi na amnezję? Przebijając się przez 22 poziomy, zgrzytając zębami przy błędach kamery, targając kable joypada po każdej śmierci i strzelając na oślep do przeciwników na pewno poznacie prawdę. A tak między nami. Shadow to straszliwy śmieć! Gdzie Ty miałeś głowę, gdy płaciłeś rachunek?!

Matt ■■

ŚRODEK NA MIGRENĘ

Nawet skuteczny. Otóż w przerwy między głównymi misjami wciśnięto dodatkowe zadania, podczas których Shadow jeździ na motorze, omija płonące ściany, pilotuje latające straszydło i goni statek wroga uciekający przez miasto. Brzmi, jak najlepszy miks akcji, prawda? Shadow bez najmniejszych problemów odnajduje się za kierownicą motocykla, sportowego samochodu, poduszkowca, a nawet... za sterami balonu. Jeśli znudzi Ci się zabawa w Single Player, chłopaki z Sonic Team przygotowali specjalnie dla Ciebie i młodszego brata Deathmatch dla dwóch osób, na trzech różnych mapach. Świetnie, prawda? Powyższą ramkę czytaj więc zawsze, kiedy przypomnisz sobie, jak żenującą robotę odwalił tym razem Sonic Team!

PS2 Jeśli znalazłeś się na dnie, Shadow puka od spodu.

- **Wydawca:** Sonic Team
- **Producent:** SEGA
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.sega.com/

4.6

- **Dobre:** Mayhem, humor, oldschool.
- **Złe:** Mimo wszystko prostota i monotonia.
- **Brzydkie:** Potwory są marnie wykonane. Brzydkie zresztą też są.

SERIOUS SAM 2

OLDSKUL PEŁNĄ GĘBĄ. ZAINTERESOWANI?

Oprawa jest przeciętna, ale gra nie chrupie mimo dziesiątek przeciwników na ekranie. Sam 2 to nieustająca rzeź – w tej grze zabijecie TYSIĄCE potworów.

Na Xboksie pojawiła się właśnie kolejna gra FPP. I nie byłoby w tym nic szczególnego, wszak to jeden z dominujących na tej platformie gatunków, jednak jest to tytuł odmienny od popularnych hitów, skupiających się na wspaniałej fabule, poważnym klimacie oraz złożonym i głębokim systemie. W tym nie uświadczycie żadnej z powyższych cech, a wręcz przeciwnie – znajdziecie tu ich kompletne zaprzeczenie. Fabuła jest cienka jak wężowy zadek i po pięciu minutach od początku gry okazuje się, że jest kompletnie nieważna i stanowi tylko pretekst do radosnej i nieskrępowanej wyrzynki. I to taki sobie. Powraca znany z poprzedniej części gry kolega Mental i zastępy jego bezmózgich sługusów, a naszego herosa, Poważnego (inaczej) Sama grupka mędrców (akurat... mędrców, dobre sobie) wysyła we wspaniałą podróż w poszukiwaniu pięciu części świętego medalionu – jedynej rzeczy, będącej w stanie zagrozić wrednemu panu M. Już padliście z wrażenia? Bo zaręczam, że taki Uwe Boll padł i już pewnie ma prawa i pomysł na wspaniałą ekranizację tej epickiej przygody.

→I SAM NIE JEST ZBYT MĄDRY

Fabuła jest kretyńska, ale twórcy gry zdają sobie z tego sprawę – ona po prostu ma taka być. Klimat też jest... specyficzny. Na pewno nie każdemu przypadnie do gustu, jest mocno zakręcony. Historia prostackiego osiłka, którego wszystkie teksty dotyczą kopania tyłków, rozmiaru lufy czy twardości własnej osoby, a któremu w ręce twórcy gry wpakowali najpotężniejsze bronie i wysłali na rzeź tysięcy, tak, tysięcy nierozgarniętych, ale twardych skurczybyków, będących na usługach jakiegoś parszywca o wielkiej żądzy niszczenia, nie przemówi raczej do osób, które uważają Half-Life 2 za najlepszą grę na świecie. Twórcy robią tu sobie ze wszystkiego jaja na każdym kroku. Przykładem niech będzie jedna z pierwszych misji w grze, polegająca na odszukaniu uwięzionego szamana. Po wyrżnięciu wszystkich w okolicy (co jest zawsze obowiązkowe) Sam podchodzi do fontanny i wrzuca do niej monetę z życzeniem odnalezienia porwanego. Chwilę później na ścianie jednej z budowli wykwita wielki neon z napisem „więzieni szamani" i ręką wskazującą pobliskie wejście – i Sam już wie, gdzie uderzać dalej. Sam szaman zresztą też dołożył do pieca wygłaszając przy powitaniu tekst „I have been waiting forever for the blonde guy". Nie kumacie? Forever? Blondyn? O zbliżonej nawet do Sama aparycji? Widać więc, że panująca swego czasu w grach tego typu moda na docinki w stronę innych gier i ich bohaterów jeszcze nie zginęła bezpowrotnie.

→I SAM NIE JEST POWAŻNY

Wiecie już, że klimat i fabuła są specyficzne, ale wspominałem także, że sama gra ma raczej płytki system. Ot – macie do dyspozycji pokaźny arsenał i wchodzicie na dość ograniczony i liniowy poziom. Nie ma żadnego przeładowania (znaczy – jest tylko automatyczne), niektóre bronie mają nawet nieskończoną ilość amunicji. Dookoła leżą porozrzucane power-upy, jak zdrówko, armor, amunicja, kasa – pełen standard. Po krótkiej chwili spokoju zwala się na Was licząca od kilkunastu do kilkuset sztuk wataha rozmaitych przeciwników, którzy na ogół pędzą jak szaleni i aż proszą się o to, żeby wyjechać im w papę z jakiejś potężnej giwery. I, dopóki ich wszystkich nie wyrżniecie, akcja dalej się nie posunie. Potem wszystko się uspokaja, a Wy szukacie kolejnych drzwi, które zaprowadzą Was do następnego pomieszczenia, w którym powyższa sieczka czeka na powtórzenie.

Samych przeciwników jest wiele rodzajów i warto zaznaczyć, że ich design jest równie absurdalny, co humor i klimat. Od małych piekielnych kundli gryzących Sama w zadek, przez nieco większych, np. maklerów-zombie, aż po sztuki duże, jak nosorożec nakręcany na kluczyk (!) czy demon z dwoma wyrzutniami rakiet, a na kolosalnych skurczybykach, jak np. kilkudziesięciometrowe roboty-pająki kończąc. Niestety takie podejście do sprawy eliminuje z zabawy wszelką taktykę. Przeciwnicy są głupi i poza prosty schemat „przyj na przód i strzelaj" wyjść nie potrafią. Dobór broni także nie jest specjalną filozofią – do czego aktualnie mamy amunicję, z tego strzelamy. Nie są to rzeczy, które miłośnicy spokojniejszych i bardziej taktycznych gier przełkną bez trudu, uprzedzam.

→I SAM JEST NAWET ZABAWNY

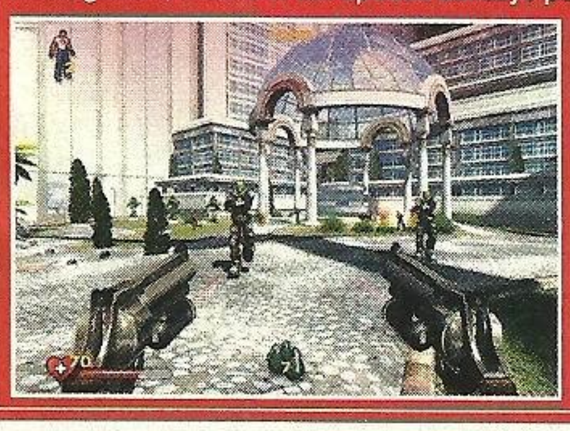
Oprawa jest nierówna – z jednej strony engine trzeba pochwalić, ponieważ mimo przerzucania naprawdę olbrzymich ilości przeciwników zwolnienia praktycznie się nie zdarzają. Niestety, przeciwnicy są chyba najgorzej wykonanym elementem gry – widać że power konsoli poszedł w ich ilość, a nie jakość, bo niektóre stwory wyglądają naprawdę słabo i przywodzą na myśl kilkuletnie konwersje z PC. Same poziomy są może nawet i rozległe, ale do bólu liniowe (nie można się np. cofnąć), a do tego interakcja jest niewielka – stoją tu i ówdzie skrzynki, które można rozwalić lub przenieść, ale nic ponad to. Design jest nierówny – zdarzają się całkiem fajnie wykonane wnętrza, ale z racji charakteru gry masa pojedynków toczy się po prostu na ubogiej, jeśli chodzi o szczegóły, otwartej przestrzeni. Bronie wykonane są poprawnie, ale o specjalnej oryginalności nie ma tu mowy.

Podsumowując – jest nieźle biorąc pod uwagę to, ile dzieje się na ekranie, ale Doom 3 czy Far Cry to nie jest. Głosy postaci wypadają dość słabo, efekty dźwiękowe są przeciętne, a muzyka stanowi tylko tło dla naszych zmagań i nie przywiązuje się do niej zbytniej wagi. Zresztą i tak nie słychać jej podczas nieustającej strzelaniny. Jest to gra raczej dla nielicznych, tych lubiących staroszkolny klimat. Do tego staje się monotonna i najlepiej włączać ją na krótkie sesje. Wtedy potrafi dostarczyć sporo radości.

Blizzard Beast ■ ■

MULTISAM

Marnie prezentuje się aspekt multiplayerowy gry – na jednej konsoli nie pogramy z kolegą, możemy to zrobić tylko i wyłącznie przez System Link lub po „lajwie". Nawet jednak wtedy prezentuje się to wszystko ubogo, bo do dyspozycji mamy tylko tryb kooperacji dla maksimum czterech graczy – żadnego Deathmatcha czy Capture the Flag tu nie uświadczymy. Cóż, dobre i to, tym bardziej, że radość z wyrzynki jest, i grę, której przejście zajmuje około kilkunastu godzin, można w ten sposób zaliczyć ponownie.



Xbox

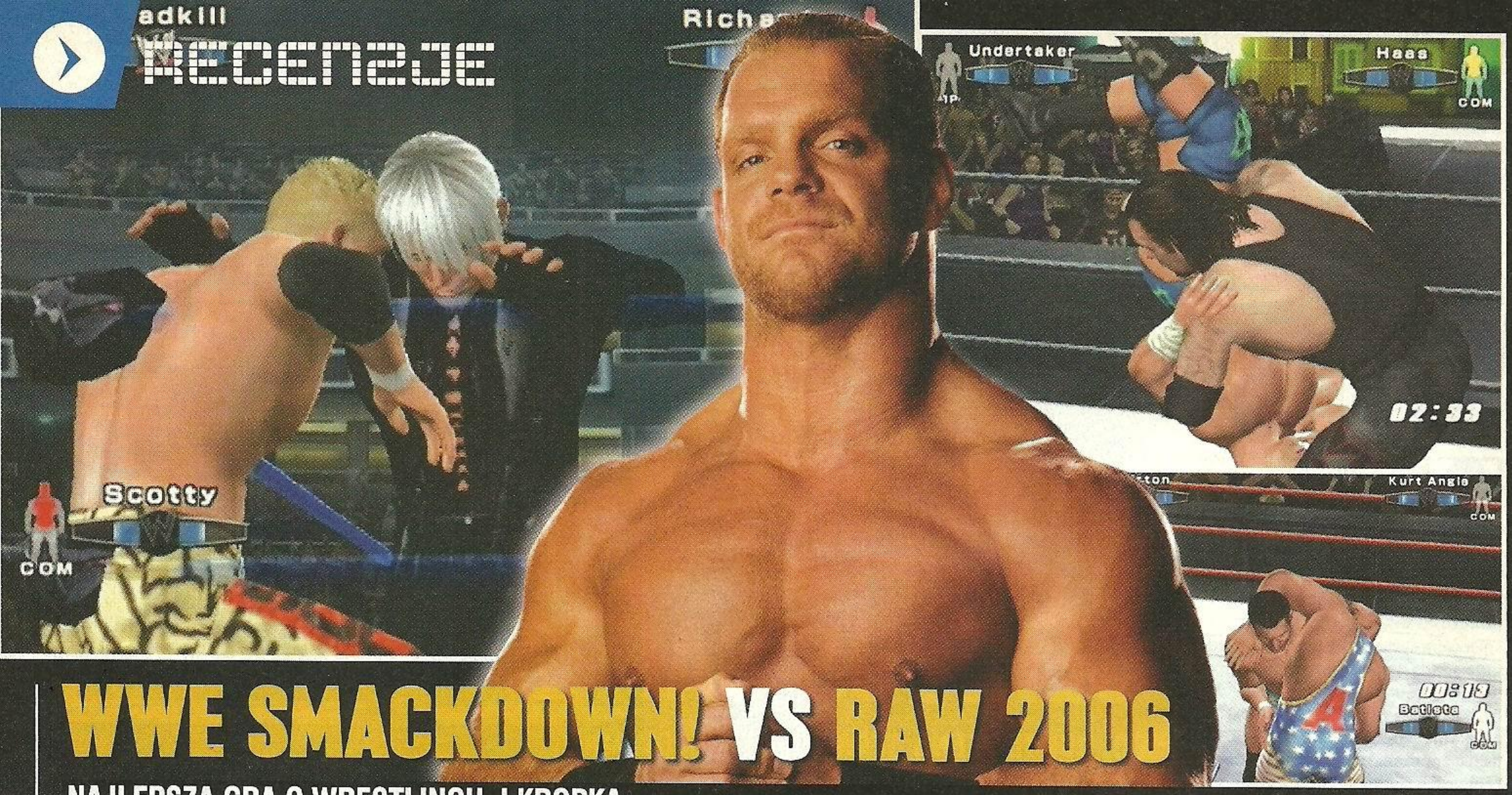
Nie ma Duke'a, jest za to Sam.

- **Wydawca:** Croteam
- **Producent:** 2K Games
- **Liczba graczy:** 1(4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.serioussam2.com/

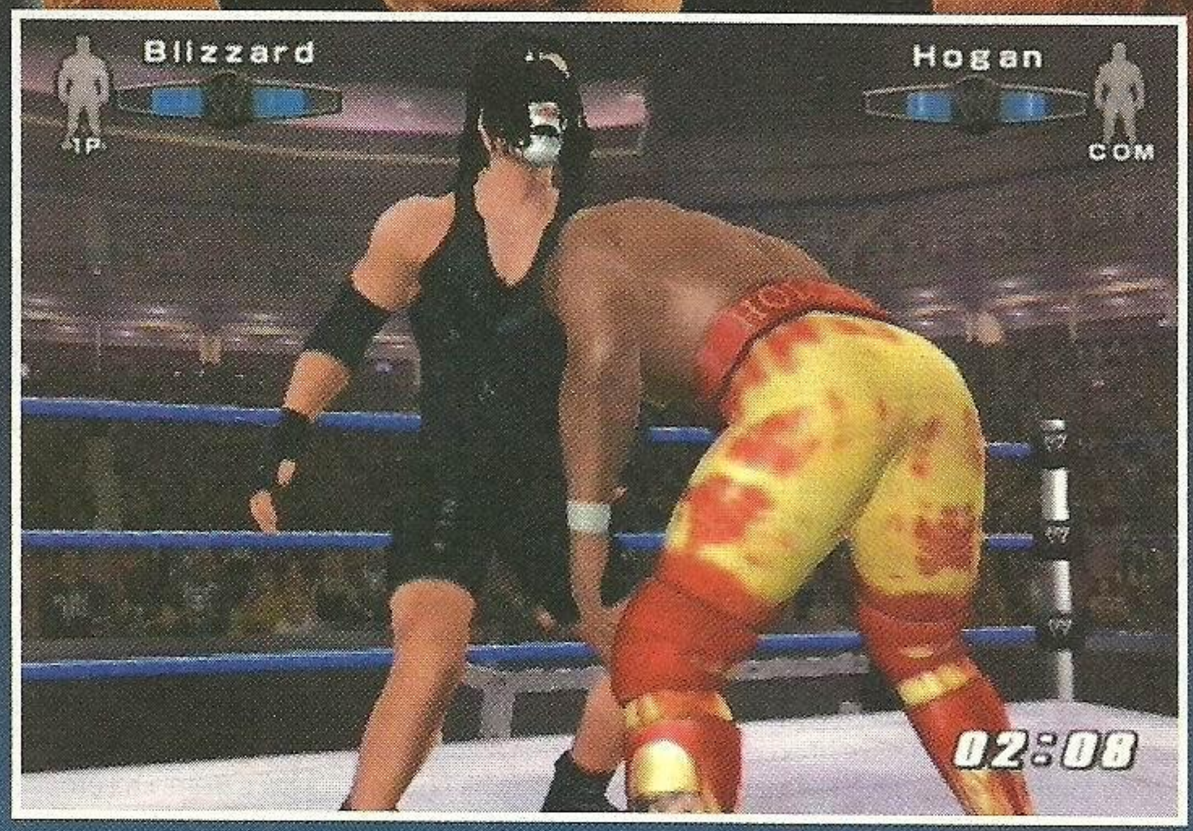
6.8



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

NAJLEPSZA GRA O WRESTLINGU. I KROPKA

Undertaker stoi nad umieszczoną na podwyższeniu trumną. Przed chwilą łyżka ładowarki z łoskotem zrzuciła na nią setki kilogramów ziemi, uniemożliwiając zamkniętemu w środku i stłuczonemu na krwawą papkę Randy'emu Ortonowi wydostanie się na zewnątrz. Zmęczony Grabarz odwraca się w kierunku widowni twarzą, w której widnieją tylko bielma oczu. We wkopaną w ziemię płytę nagrobną uderzają pioruny, dwudziestotysięczny tłum wrzeszczy „Taker!, Taker!", powietrze wypełnione jest dymem i wibruje od dźwięku bijącego dzwonu. Randy Orton przegrał pojedynek Buried Alive – na Survivor Series nie ma miejsca dla takich chłystków. Legenda Undertakera żyje dalej.



→! MORDOBICIE? SPORTÓWKA? JEDNO I DRUGIE!

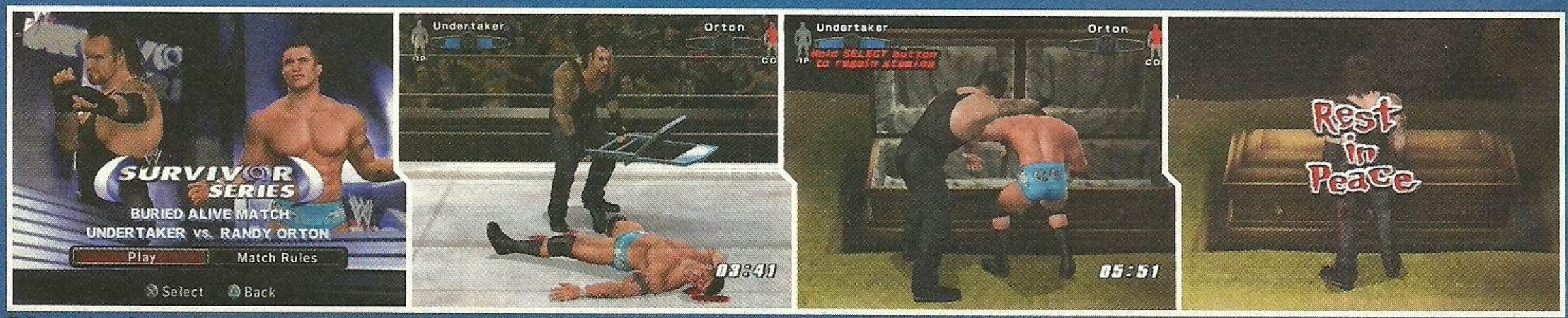
Nie jest to, jak mogłoby się wydawać, relacja z tegorocznego Pay Per View WWE Survivor Series, na którym ta walka niestety nie doszła do skutku, a finał stoczonego właśnie przeze mnie pojedynku w najnowszej odsłonie WWE Smackdown vs RAW, oznaczonej numerkiem 2006. Buried Alive to jedna z nowości, które znajdziecie w najnowszej części tej zasłużonej serii, ale jedna z tak wielu i tak olbrzymich, że możecie ją nawet przeoczyć. Nowy Smackdown powinien bowiem wręcz nosić podtytuł „kupa nowości" – tyle jest tu zmian. I wszystkie na lepsze.

W tym roku wrestling ze stajni THQ nie ma już żadnego durnowatego podtytułu, a tylko cyferkę, jak w grach sportowych. To celowy zabieg, akcentujący olbrzymią metamorfozę, jaka zaszła w serii w kwestii systemu walki, złożoności systemu rozgrywki, trybach zabawy czy samej prezencji, znacznie zbliżającą ją do gier sportowych. Zacznijmy może od rzeczy najważniejszych, czyli nowości na jakie natkniemy się w ringu.

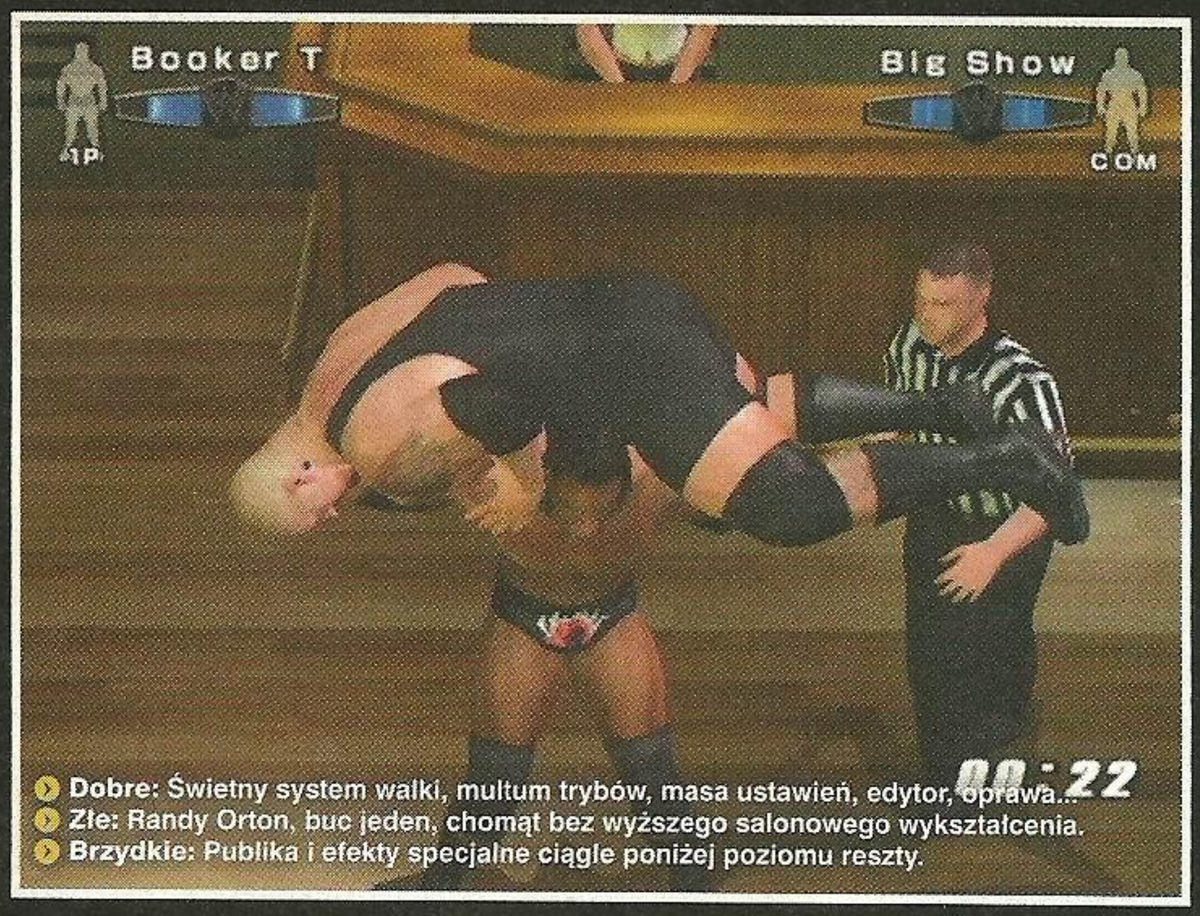
W miejsce znanych z poprzedniej części pasków opisujących status postaci mamy tu pierwszą wielką nowość: momentum meter. To pasek, który napełnia się w miarę zadawania ciosów i tauntowania, jak miało to miejsce poprzednio, ale potrafi się także kurczyć, gdy obrywamy lub robimy niegodne nas zagrania (kłania się system face/heel z pierwszego SDvsRAW). Gdy go napełnimy, możemy wykonać naszego finishera, ale mamy na to tylko kilkanaście sekund – jeśli nie zamierzamy go wykorzystać od razu możemy zachować go na później kombinacją przycisków, lub stracimy go bezpowrotnie. Ale tu pojawia się haczyk – jeśli walczysz tanio i nieciekawie, momentum meter wcale nie będzie się napełniał, a nawet zacznie się kurczyć. Koniec z powtarzaniem bez ustanku naszych flagowych zagrań, którymi dawało się nabić pasek w kilka chwil w poprzednich częściach gry. Drugi haczyk, a właściwie hak, dotyczący ciągłego atakowania i wykonywania potężnych zagrań to stamina – wytrzymałość naszej postaci. Wrestlerzy męczą się, i każda widowiskowa akcja nieuchronnie pasek staminy opróżnia. Możemy regenerować ją nie robiąc nic w ringu lub wciskając Select. Jak widać dodaje to sporo głębi i wymusza opracowanie jakiejś taktyki, a nie tylko bezmyślną młócę. Oczywiście postacie nie męczą się tak samo – taki Big Show sapie już po minucie, podczas gdy osobnik postury Reya Mysterio nie ma specjalnych zadatków na zadyszkę.

Stamina to jedna z dwóch nowych statystyk opisujących zawodników. Drugą jest Hardcore, czyli to, jak dobrze dana postać radzi sobie z walką przy użyciu broni. Wreszcie absurdy pokroju Stacy Keibler tłukącej przeciwników po głowach krzesłem z równą skutecznością co Triple H, nie mają już tu miejsca. Zmiany dotknęły także systemu reversali. Stał się on teraz dużo bardziej intuicyjny. W dalszym ciągu wykonujemy je przy pomocy dwóch przycisków, ale teraz dzięki pojawiającym się ikonkom dokładnie wiadomo kiedy reversala trzeba wykonać. Można dzięki nim wydostać się z każdej opresji, ale reversala także można zreversować... I tak do trzech razy sztuka.

Zmiany dotknęły także samego sterowania. Teraz Irish Whip wykonuje się przez wciśnięcie kółka razem z trójkątem, a przytrzymanie tej kombinacji zaowocuje wykonaniem jego super wersji – zupełnie nowego zagrania. Dzięki niemu możemy wyrzucać oponentów z ringu, a ciśnięcie przeciwnika w narożnik zaowocuje odbiciem się od niego i walnięciem o glebę – wreszcie da się wykonać tę znaną z telewizji akcję. Zwolnienie kółka z wykonywania Irish Whipa dało oczywiście możliwość zwiększenia ilości wykonywanych rzutów. Teraz, zamiast szesnastu, możemy wykonać ich dwadzieścia pięć! Obligatoryjne

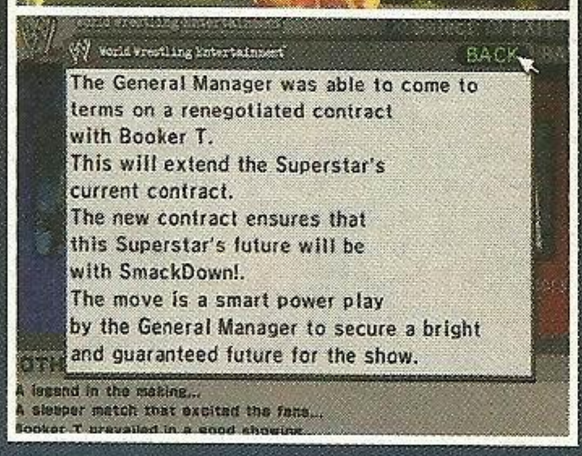


Co prawda na Survivor Series nie doszło do spotkania Ortona z Takerem, ale na Armagedonie... A jeśli będę miał potem zastrzeżenia, co do wyniku pojedynku, to zrobię własną walkę. Bój się wtedy Blizza, Randy, bój...



- **Dobre:** Świetny system walki, multum trybów, masa ustawień, edytor, oprawa...
- **Złe:** Randy Orton, buc jeden, chomąt bez wyższego salonowego wykształcenia.
- **Brzydkie:** Publika i efekty specjalne ciągle poniżej poziomu reszty.

dla każdego wrestlera są tylko kategorie Submission i Dirty/Clean – pozostałe trzy grupy grappli możemy dowolnie przypisać sobie z wielu różnych typów (Power, Speed, Luchadore, Brawler, Technical, Old School i Martial Arts). Sami przyznacie, że system znacznie się rozbudował i oferuje teraz dużo większą głębię. Najlepszy jednak jest w tym wszystkim fakt, że wcale nie wpływa to na poziom komplikacji samej gry – w dalszym ciągu można błyskawicznie się wszystkiego nauczyć i nawet osoba nie mająca wcześniej do czynienia z tą serią gier bez trudu się tu odnajdzie. Więc nie przejmuj się, że nie zrozumiałeś trzech czwartych powyższego akapitu, hehe.



→| CUSTOM WSZYSTKO

Wiecie już, że Smackdown się usportowił. Oprócz zwiększenia możliwości w ringu i dodania większej ilości współczynników kolejną rzeczą, którą nam oferuje, jest pełne ustawienie wszystkich parametrów gry za pomocą rozlicznych suwaków. Uważasz, że konsola za często reversuje ciosy z ziemi, a za rzadko wykonuje reversale przy rzutach? Możesz to sobie zmienić wedle uznania! Da się ustawić tu takie rzeczy, jak siła ciosów bronią i finisherów, prędkość tracenia i odzyskiwania staminy, ładowania się momentum metera, trudność wykonywania reversali... dosłownie wszystko! Wreszcie koniec z narzekaniami na parametry systemu gry – teraz każdy dopasuje je do siebie!

Jeśli nie przypadnie Wam do gustu żadna z ponad 60 postaci, można stworzyć sobie od podstaw własną. Smackdown miał od zawsze potężny edytor postaci, a tym razem jest on jeszcze lepszy, zarówno pod względem interfejsu i łatwości obsługi, jak i samych możliwości edycyjnych. Niektóre z rzeczy, które możemy tu zrobić, są tak od czapy, że aż się boję co może niektórym strzelić do głowy. Można tu spędzić godziny na tworzeniu wyglądu i ubieraniu naszego wrestlera. Możemy mu także dać dowolny garnitur ciosów. Tworzenie stajni, złożonych z kilku zawodników także już było, nowością jest natomiast tworzenie własnej wejściówki – poza muzyką i filmem na titantronie możemy teraz decydować o animacji naszej postaci, oświetleniu, fajerwerkach i innych efektach specjalnych – bomba! Na tle tego co można zrobić z zawodnikiem edytor własnych pasów wydaje się błahostką, ale też jest w nim od groma opcji i zrobicie w nim sobie pas swoich marzeń, o który potem będziecie mogli walczyć w rozmaitych trybach gry...

→| OD CHOLERY I CIUT CIUT

A tych dostarczono nam istne zatrzęsienie. Podstawowym jest oczywiście Exhibition, w którym zmierzymy się z konsolą lub maksimum sześcioma kolegami. Oczywiście liczba graczy uzależniona jest od rodzaju walki, jaki wybierzemy. A tych jest w sumie (licząc z wariacjami) blisko setka. Mamy tu najprzeróżniejsze rodzaje pojedynków, od klasycznych jeden na jednego i Tag Team, Tornado Tag, Triple Threat oraz Fatal 4-Way, przez Royal Rumble, Last Man Standing, Battle Royal, Submission, aż po takie cuda jak Elimination Chamber, wspominane już Buried Alive, a na Fulfill Your Fantasy kończąc (widać trzeba było coś wcisnąć zamiast Bra and Panties).

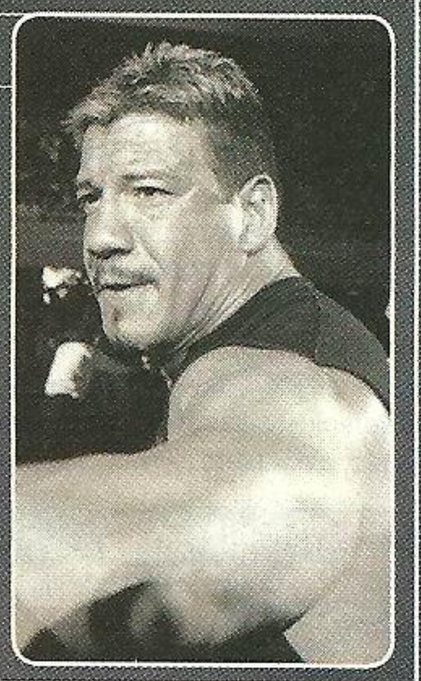
Oczywiście takie niezobowiązujące pojedynki są super, ale prawdziwa radocha leży w poważniejszych trybach. Obok podstawowego trybu mamy więc także PPV Mode, w którym ułożymy i rozegramy własne gale PPV lub zdecydujemy się na jedną z kilku przygotowanych przez autorów. Prawdziwa zabawa czeka nas jednak dopiero w Season Mode. W dalszym ciągu jest on dość liniowy, ale trzeba przyznać, że jakość scenek i gry aktorów znacznie się od poprzedniej części ruszyła i wszystko prezentuje się jak w telewizji. Szalenie spodobał mi się zupełnie nowy GM Mode, w którym jako podstępny Eric Bishoff lub ziomalski Teddy Long będziemy mieli szansę sprawdzić się w roli managera jednego z programów. Układamy karty na gale, ustalamy feudy, transferujemy zawodników, dbamy o ich dobrą kondycję fizyczną i psychiczną, podkradamy rozmaitymi sposobami widzów konkurencyjnego programu, dbamy o finanse i zadowolenie fanów, a wszystko po to, by na koniec roku dostać od Vinca nagrodę managera roku. Tryb ten jest raczej spokojny i sprowadza się głównie do poruszania się po menu, ale każdą walkę możemy rozegrać sami, jeśli chcemy.

→| BRAĆ I GRAĆ

Nowy Smackdown jest rewelacyjny. Oferuje wspaniałą grafikę: postacie są znakomicie wykonane i ruszają się świetnie, areny są doskonale odwzorowane i choć publika mogłaby wyglądać trochę lepiej, to i tak jest na czym zawiesić oko. Jakość dialogów i komentarza jest na wysokim poziomie, a asortyment przygrywających nam podczas przeglądania menu muzyczek też jest niczego sobie – mamy tu zarówno kawałki hip-hopowe jak i trochę mocniejszych brzmień. Wszystkie zmiany w systemie walki wyszły grze na plus. Wzrosła jej złożoność i głębia, ale nie zmalała przystępność. Mamy tu kupę zabawy zarówno dla samotnika (dwa odrębne sezony, GM Mode, PPV, challenge), a na jednej konsoli pobawimy się wspaniale także ze znajomymi, i to niekoniecznie znawcami tematu. Nie należy zapominać także o multiplayerze online, w którym zmierzy się nawet czterech graczy, z którymi będziemy mogli wymienić się stworzonymi przez siebie postaciami. Gra oferuje także możliwość połączenia z wersją na PSP. Znakomity tytuł, zarówno dla fanów, jak i laików.

Blizzard Beast ■ ■

TRIBUTE TO EDDIE GUERRERO



To statnia gra, w jakiej uświadczymy na liście zawodników Eddiego Guerrero. Niestety nie dlatego, że zmienił federację. Eddie zmarł 13 listopada na zawał serca w hotelu w Minneapolis. Wywodzący się z rodziny z wieloletnimi wrestlingowymi tradycjami, syn legendarnego Gory Guerrero poszedł w ślady ojca. Podczas swojej kariery współpracował ze wszystkimi największymi federacjami: ECW, WCW i WWE/F. Zdobył wszystkie najważniejsze trofea, stoczył wiele rewelacyjnych walk, pokonał Brocka Lesnara na No Way Out 2004 o pas WWE Championship i zwyciężył Kurta Angle na Wrestlemanii XX. Był bardzo popularny, występował prawie na każdym Smackdown, wiele jego feudów przejdzie do historii jako te najlepsze i najśmieszniejsze, a Latino Heat i jego „Lie, cheat and steal" pozostanie chyba jednym z najbardziej rozpoznawalnych i lubianych gimmicków w profesjonalnym wrestlingu. Pozostawił żonę i trzy córki. Miał 38 lat.

PlayStation 2

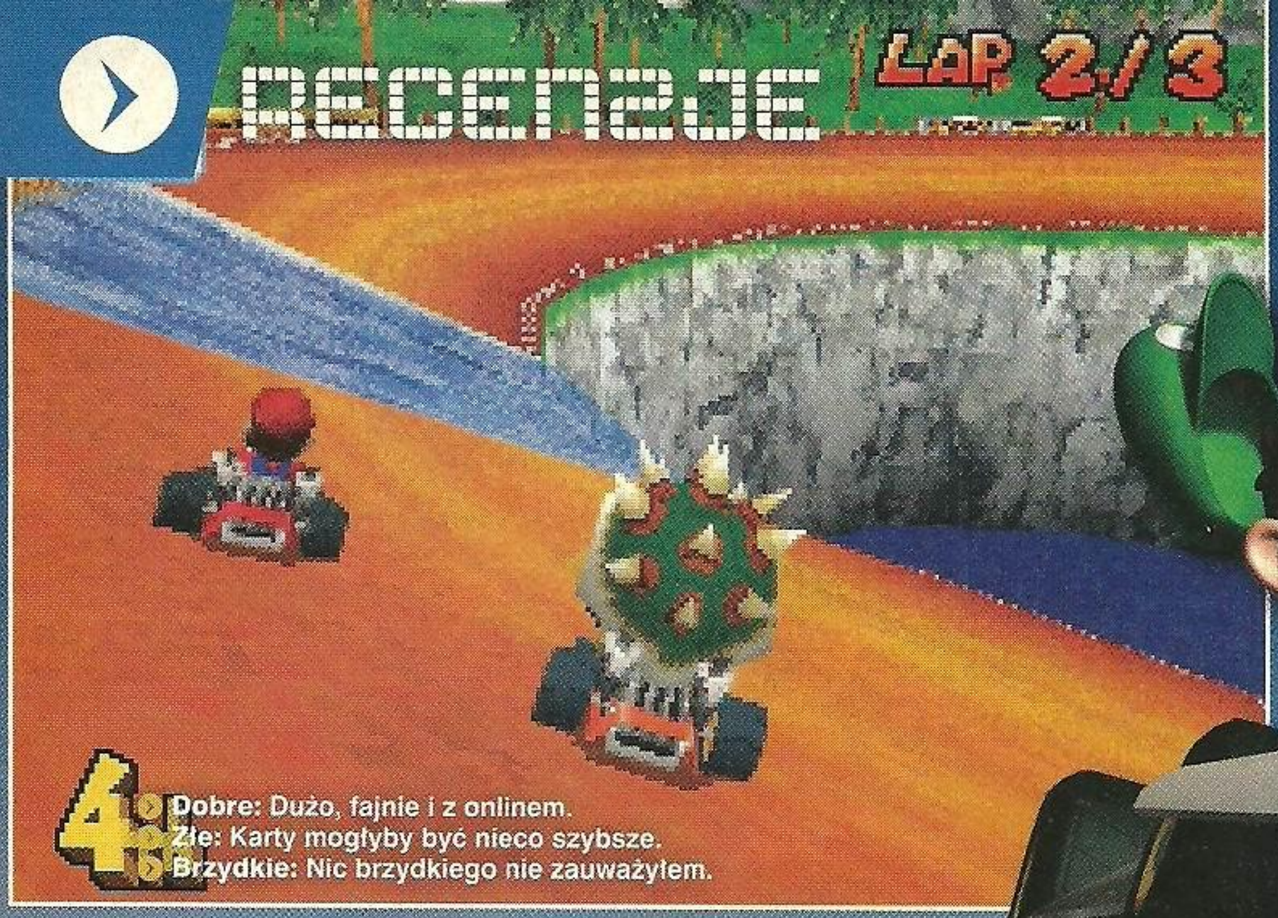
- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Yukes
- **Liczba graczy:** 1-6 (4)

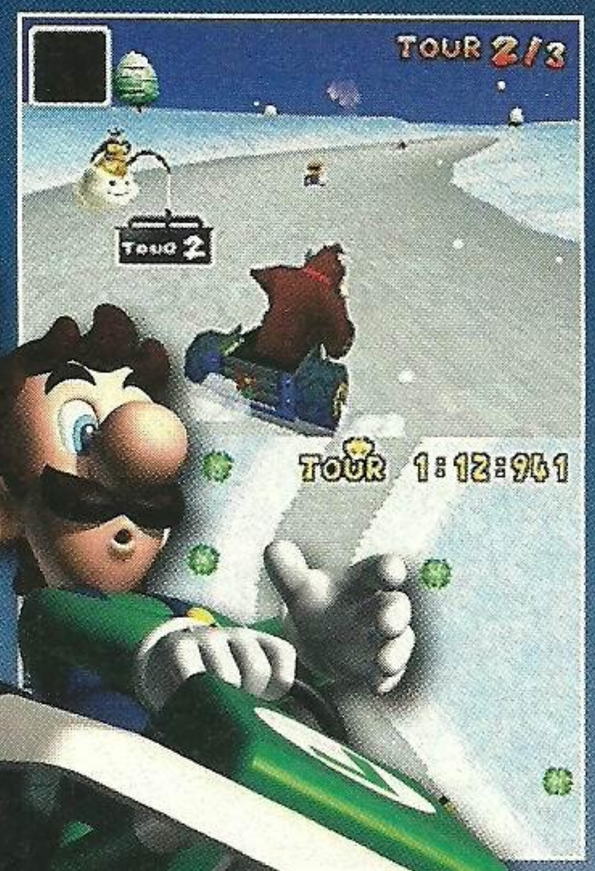
http://www.svr2006.com/

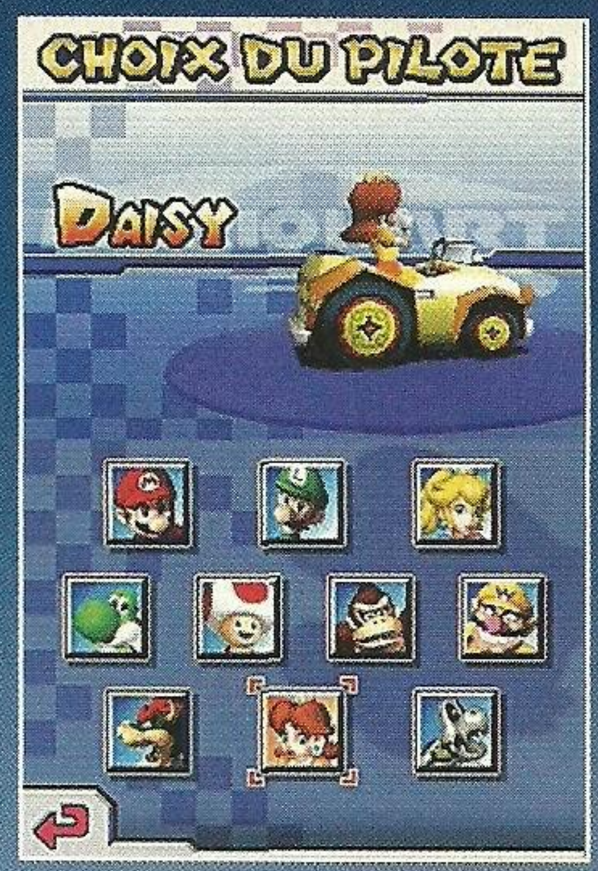
Absolutny król wrestlingów. Rewelacja.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.4







4,5

Dobre: Dużo, fajnie i z onlinem.
Złe: Karty mogłyby być nieco szybsze.
Brzydkie: Nic brzydkiego nie zauważyłem.

MARIO KART DS

NIECH ŻYJE KRÓL ENDEESOWEGO MULTIPLAYERA!

Choć nie ślinię się na widok każdej gry z Mario, muszę oddać honor Nintendo – większość gier z jego udziałem jest przynajmniej dobra. A serię Mario Kart uważam za najlepszą ze wszystkich sportówek, do których wsadzono hydraulika i jego przyjaciół. I właśnie nadszedł moment, w którym mogłem po raz kolejny potwierdzić moją teorię.

Jak można się było spodziewać, odsłona na NDS wprowadza najwięcej innowacji spośród wszystkich tytułów z tej serii. Jednak (tu pierwsze zaskoczenie) ma to niewielki związek z touch screenem. Na nim wyświetlana jest tylko mapka, która (tu drugie zaskoczenie) jest całkiem pomocna. Dzięki niej możemy kontrolować, co się dzieje za nami i unikać trafień rozmaitymi dopałkami.

Nie tak dawno recenzowałem Mario Kart Double Dash!! na GameCube'a, w którym to na każdy kart przypadały dwie postacie. Tym razem role się odwróciły i tutaj na każdą postać przypadają dwa karty. Przed rozpoczęciem wyścigu gracz może wybrać, czy chce jechać zwyczajnym kartem czy „specjalnym" pojazdem, w stylu kabrioletu (Wario) czy wielkiego jajka (Yoshi). Oba warianty różnią się naturalnie osiągami.

→I WŚCIEKŁE SŁOŃCE

Mario Kart zaskakuje również mnogością tras – na malutkim cartridge'u znalazło się ich aż trzydzieści dwie. Zostały pogrupowane w puchary po cztery sztuki, ale tym razem Ninny wpadło na świetny pomysł i stworzyło puchary Nitro oraz Retro. W tych pierwszych znajduje się szesnaście całkiem świeżych torów, w tych drugich natomiast, tyleż samo tras z poprzednich części – po jednej na puchar ze SNESa, GBA, N64 i GameCube'a. Moim zdaniem to bardzo trafiony zabieg, w końcu nie każdy grał w poprzednie edycje. Oczywiście w rezultacie plansze różnią się między sobą wykonaniem. Te ze słabszych platform są zdecydowanie bardziej płaskie, mają uboższe tła i generalnie mało na nich ruchomych elementów. Z kolei trasy z Cube'a zostały przystosowane do możliwości handhelda, ale mimo to prezentują się bardzo dobrze. Osobną sprawą są tory stworzone specjalnie z myślą o DSie. Na pierwszy rzut oka wyróżniają się dużą ilością animowanych obiektów 3D i nowymi pomysłami. Ciekawostką jest na przykład „wściekłe" słońce, które szaleje nad całą planszą i rozrzuca ogniki spopielające pechowych rajdowców.

Warto zaznaczyć, że **Mario Kart DS** jest generalnie bardzo schludnie wykonaną grą. Tekstury, jak i wszelkie pozostałe obiekty, trzymają wysoki poziom, a wszystko działa z cudowną płynnością. Aż przyjemnie się patrzy. Gra zresztą też.

→I WIELOTYGODNIOWE SZALEŃSTWO

Niezaprzeczalnym plusem tego tytułu jest czas, jaki można przy nim spędzić, nawet pomijając wszelkie przejawy opcji wieloosobowych. Zawsze miło mieć świadomość, że za te dwie stówki dostaliście powiedzmy dwa tygodnie, a nie dwa dni zabawy. I tak też jest w tym przypadku. Wspomniane osiem pucharów można przejść na trzech poziomach trudności, a na najwyższym potrzebne są naprawdę nieliche umiejętności. Do tego doszedł bardzo przyjemny tryb Missions, w którym to zaliczamy zadania z pogranicza Gran Turismo i Super Mario 64. Serio, serio. Niektóre misje polegają na zaliczeniu bramek bądź zebraniu monet w określonym czasie, inne zaś na wypchnięciu bossa z planszy. Istny miszmasz i kupa świetnej zabawy. Naturalnie to nie wszystko, bo czas można sobie umilić bijąc rekordy tras bądź oddając się szaleństwu opcji Battle, na którą składa się deathmatch i zbieranie gwiazdek na czas. Może i brzmi głupio, ale w rzeczywistości to prawdziwy złodziej czasu. Na dodatek dostępny także w multiplayerze dla ośmiu graczy.

Mario Kart DS to wspaniałe ukoronowanie tej popularnej serii. Miesza ze sobą najlepsze elementy poprzedników, zarówno jeśli chodzi o trasy i model jazdy, a do tego dokłada sporo innowacji w kwestii power-upów i trybów zabawy. Jedyna skaza to nieco za mała dynamika, ale przecież to nie future racer. Z drugiej strony nie można zapominać o największej rewolucji, jaką z sobą niesie – rewolucji na skalę przeszło stuletniej historii Nintendo. Ale o tym w ramce obok.

Kaxi ■■

„NADESZŁA WIEKOPOMNA CHWILA..."

Tak jest! Wraz z Mario Kart DS Nintendo oficjalnie wchodzi w temat rozgrywki online. Od tego momentu opcja gry przez internet w nowych produkcjach tej firmy nie jest tylko płonną nadzieją. Na dowód tego już na początku przyszłego roku dostaniemy Animal Crossing: Wild World i Metroid Prime: Hunters, obie z opcją Wi-Fi. Wróćmy jednak do Mariana. Jedyne, czego potrzeba do rozkoszowania się zabawą online w domu jest komputer z radiową kartą sieciową i dostępem do internetu. Skonfigurowanie wszystkiego jest banalnie proste i krok po kroku wytłumaczone w dołączonej do gry książeczce. Można również grać poprzez hotspoty, takie jak ten działający na przykład na wrocławskim rynku. Oczywiście za darmo.

Każdego gracza w MK DS opisują trzy rzeczy: xywa i logo (które można zmieniać) oraz tzw. Friend Code, przypisany do danego egzemplarza gry. Po połączeniu się z internetem gracz wybiera, z kim chce się zmierzyć, a gra wyszukuje mu przeciwników. I tu właśnie przydaje się ów kod, bo mając zapisane FCy znajomych, można z nimi zagrać, nie licząc na ślepy traf. Oprócz tego wariantu, da się wybrać graczy w jeszcze trzech kryteriach: o podobnych umiejętnościach, z kontynentu lub z całego świata. Potem następuje wybór postaci i planszy, aż wreszcie trafiamy na tor. A tu to już tylko ostra rywalizacja i zero lagów.

Niestety jest też kilka niedociągnięć. Po pierwsze, ścigają się maksymalnie cztery osoby, zamiast ośmiu. Po drugie, nie można ręcznie sprawdzać, kto jest online i wybierać sobie oponentów. Dalej, brak tu jakiegokolwiek chata. I wreszcie po czwarte, Wi-Fi dotyczy tylko wyścigu, a nie trybu Battle. Wielka szkoda. Jednak mimo tego, opcja gry przez internet jest dużym krokiem naprzód i praktycznie w nieskończoność przeciąga czas, przez jaki można bawić się tym tytułem. A prostota obsługi sprawia, że już 45 procent posiadaczy gry zagrało online. Wprawdzie wciąż daleko do 90 procent zapowiadanych przez Iwatę, ale MK DS zdetronizowało niepokonane dotąd Halo 2 (z 18 procentowym „poparciem"). Po więcej szczegółów zajrzyjcie na www.nintendowifi.com.

Nintendo DS — Nintendonline!

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

http://ms.nintendo-europe.com/mariokartds/enGB/

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy N+

Oj nie podobał Wam się specjalnie okrojony Neon, o czym daliście znać w licznych mailach i SMSach. No więc dobrze – jedziemy dalej z fellietonami i Waszą twórczością! Koniecznie ślijcie kolejne teksty. [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

KANONADA REWOLUCJI

Ganon: Jako że zbliża się nowa generacja konsol, jak bumerang powracają tematy związane z wtórnością, zatraceniem klimatu, czy zbytnim skomercjalizowaniem dzisiejszych produkcji. Co jak co, ale kolejne Fify, PESy, Final Fantasy, Jaki i Daxtery czy inne Sly'e nie wnoszą już z impetem takiego powiewu świeżości do swych gatunków, jak ich protoplaści. Ale głównym prowodyrem tego całego zamieszania (oraz jakby tematem dosyć gorącym ;) jest wypuszczenie sequela ICO, Shadow of Colossus. Bo moim zdaniem, kontynuacja tegoż tytułu nigdy nie powinna ujrzeć światła dziennego, gdyż będzie to, o zgrozo, naruszenie czegoś nieskazitelnego, będącego w moim odczuciu doskonałym przykładem na to, jak wykonać coś oryginalnego, a zarazem grywalnego. Będzie to „zbrukanie" czystego miodu i patentu przez zwykły, parszywy „syndrom sequela", co jest chyba nieuniknione, nawet biorąc pod uwagę starania twórców, aby „Cień..." miał indywidualne cechy, mających za zadanie wyraźne odcięcie się od poprzedniej części i nadanie określonego charakteru, innego od tego, który prezentuje jedynka, co jest dla mnie po prostu niewykonalne. Co o tym sądzisz, Dagon?

Dagon: Wybacz, ale się z Tobą nie zgodzę. Z Twojego toku rozumowania wynika, że nie powinno się nigdy robić sequeli. A przecież nie starczyłoby mi palców u dłoni, żeby wyliczyć wspaniałe serie ciągnące się z czasów staruszka psxa, a nawet i wcześniejszych konsol. To nie tytuł stanowi problem, ale podejście developera do pracy. Przykładowo podam Ci magiczne trzy litery: „MGS". Seria, która nie tylko ewoluuje graficznie, ale i treściowo. Rozumiem, że chodzi Ci bardziej o rewolucyjne tytuły, jak niegdyś Super Mario 64. Hmmmm. Mam mieszane odczucia, bo trudno nie nazwać GTA3 rewolucją na miarę tego pokolenia konsol, a jednocześnie trudno wyobrazić sobie rewolucję w świecie, gdzie każdy gatunek gier ma kilkadziesiąt nawet przedstawicieli w postaci konkretnych tytułów. Uważam, że rewolucji raczej już nie spotkamy. „Raczej", bo mimo wszystko liczę na nowy kontroler Nintendo. A nawiązując do następcy genialnego ICO, muszę przyznać, że nie widzę w tym tytule nic, co miałoby zbrukać protoplastę. Gra zapowiada się wyśmienicie, jest inna, nadal trzyma klimat i jest na tyle zróżnicowana, że można ją śmiało odciąć od poprzedniczki. No, a że nie będzie dziewczynki, którą musimy się całą grę opiekować, to smutne, ale przez to mało sequelowe.

Ganon: Wiesz, z mojego punktu widzenia, te „magiczne trzy literki" – MGS, również dostały kopniaka, przez to, że Kojima wydał na świat sequel. Sequel, dzięki któremu, jak się później okazało, setki fanów zwątpiło w geniusz masterminda Konami. Ujmą na honorze sagi było dla wielu obsadzenie głównej roli przez Raidena, mówiąc eufemistycznie, delikatnego bishonena, który wyparł samego Snake'a. Oczywiście Hideo teoretycznie „naprawił" wszystko w „Zjadaczu Węży", acz, jakby to powiedział jakiś pan w reklamie pewnego banku, liczą się fakty. A one są bezlitosne i smutne.

Dagon: Kojima miał prawo realizować własne wizje. Ale fakt pojawienia się Raidena nie jest tutaj spowodowany kompleksem sequela. Jeśli Raiden pojawiłby się w innej grze, dostałby takie same baty od graczy, jakie dostał przy MGS2. Możesz to zwalić na karb złego gustu Kojimy. W tym przypadku argument uznaję za chybiony, zwłaszcza, że gra jest wspaniała. Nie widzę w kontynuacjach bezpośredniego zagrożenia dla jakości gier. Winę ponosi leniwy developer, czy też lepiej powiedzieć „bojaźliwy", który boi się postawić na „nowatorstwo" i pójść nie wydeptanymi ścieżkami.

Ganon: A lubiany i kochany przez nas wszystkich PES? Co z nim?, zapytasz. Dzieje się właśnie tak, iż kolejne odsłony tej fantastycznej piłeczki zbierają wspaniałe cenzurki w branżowych periodykach, serwisach, a gdy przychodzi co do czego, ogramy kilkaset meczyków, okazuje się, że Pro Evo takie dobre nie jest. Konami mało zmienia razem z kolejnymi częściami, a chcąc zachować pozór oryginalności, tworzy swą serie dychotomicznie. Co to znaczy? Dam przykład – PES3 za realny, PES4 randomowy i farciarski. Rządzi syndrom sequela. Nawet słynny „Seabass" nie mógł wyjść obronną ręką z takiego stanu rzeczy. Każde następne Pro Evo to nabijacz kasiory niczym FIFA, również zużyta marka. Radykalne zmiany – potrzebne od zaraz. Ach, powiedz mi tylko, co sprawiło, że zamiast przesiąść się na czwórkę, zostałeś przy trójce, co?

Dagon: Nie zapominaj, że w niektórych sytuacjach wprowadzanie rewolucji mija się z celem. No bo co Ty chcesz rewolucjonizować w zakresie piłki nożnej? Zasady są proste, konsole tej generacji na niewiele już developerom pozwalają, a sama seria jest przecież doskonała. Rozwój tej serii zawsze odbywał się metodą „małych kroczków". To jest ewolucja, a nie rewolucja, inaczej sobie tego nie wyobrażam. Jak Ty w ogóle widzisz serię Pro Evo, gdzie każda następna część to rewolucja? Jeśli kolejne części będą wychodzić co 5-10 lat to może to być rewolucja graficzna, ale sedno gry zawsze zostanie takie samo. A nikt nie będzie czekał na kolejną część gry 10 lat. Twórcy idą zawsze optymalną ścieżką rozwiązań, starają się różnicować kolejne części, zmieniać ich charakter i za tę ciężką pracę ich gry dostają 10 w recenzjach. A ja gram w PES3 z tych samych powodów, jakie wymienił Esiek w wywiadzie dla N+.
To może ja Ci zadam teraz pytanie. Jak Ty sobie wyobrażasz rewolucję w branży gier? Na przykład w gatunku shooterów, sportówek, albo platformerów?

Ganon: Na pewno nie wyobrażam sobie tego w ten sposób, że liczba kolejnych tasiemców na rynku będzie się pomnażać w zastraszającym tempie. Chcę nowych rozwiązań, jak Fahrenheit, jak Metroid Prime (nie mówię o Echoes, bo ten również poległ jeśli chodzi o te aspekty rozgrywki i był bardzo odtwórczy), jak (wiem, wiem, wszyscy się na niego powołują) REZ, czy Katamari Damacy. O właśnie. Ja chcę czegoś à la Katamari Damacy, ale w strzelankach. Chcę innowacji, patentów, których istnienie nawet przez myśli mi nie przeszło, chcę zerwania ze schematami rządzącymi rynkiem. Czekam, aż Ninny rozwinie swój pomysł – Revo. Dajcie mi tego więcej! Mam już dość dennych kontynuacji Prince of Persia, który z części na część jest coraz gorszy, zatracił swój niepowtarzalny, bajkowy klimat. To samo z Silent Hill. Ostatnie odsłony „Cichego Wzgórza" prezentują formę równającą w dół, co odczuwają nie tylko hardcore'owi fani serii, ale także zwykli casual gamers, mający tylko pobieżny kontakt z poprzednimi częściami sagi. Kwestia dziesiątek dla pewnych tytułów to sprawa, rzekłbym, kontrowersyjna, więc nie drążmy tego tematu.

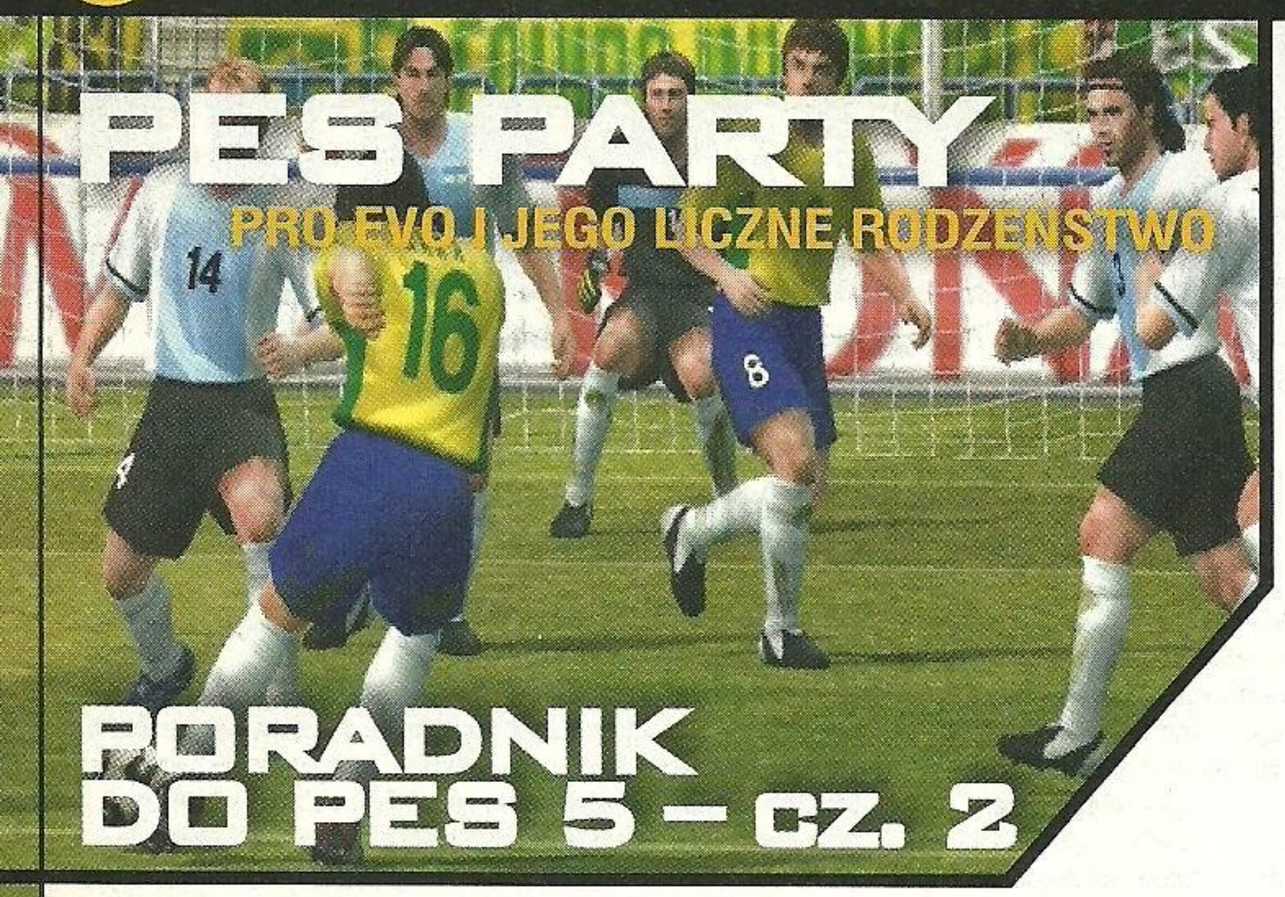
Dagon: Popatrz człowiecze na to z innej strony. Raz, że takie rewolucje muszą być sporadyczne, bo z samej zasady rewolucje nie dzieją się co chwilkę, dwa, to że musisz też wziąć pod uwagę fakt, że kierunek rozwoju gier wytyczają konsumenci. Prostymi słowy: „skoro miliony domagają się FFXVIII, to im go wyprodukujemy." Gracze nie lubią eksperymentowania na znanych markach, Katamari nie będzie kupowany tak, jak nowy MGS, czy Halo. Co jakiś czas ktoś stworzy ciekawy patent, jak kamerka łapiącą nasze ruchy, ale to się dzieje bardzo rzadko, bo (i tu dochodzimy do sedna) wymyślić w dzisiejszych czasach coś nowego, to niemal cud, a Ty chcesz takich cudów w każdym następnym tytule, co chwilę. Jak by to powiedział mój przyjaciel Czech: „to se tak ne da panoczku".
Gracze to w rzeczywistości konserwatywni konsumenci, a tacy dyktują warunki. Chcesz w swojej ulubionej piłeczce Konami obsługę kamerki? Zaczynasz się bać, bo jak coś pójdzie nie tak, to zepsuje to magię gry. Niech więc zostanie jak było, tylko ulepszone.
A co ma powiedzieć developer, jak mu do biura wchodzi wydawca i mówi,: „OK, zróbcie mi tego MGS'a 5, ale tym razem rewolucyjnego. Aha, macie na to 6 miesięcy, bo musimy z tym zdążyć na Gwiazdkę"?

Ganon: Po pierwsze, do Kojimy nikt z takim tekstem nie odważy się przyjść ;) OK, żarty na bok. Brednie gadasz. Konserwatywni konsumenci? To czemu powstają któreś tam z rzędu edycje EyeToya, który ponoć jest taki rewolucyjny, wtedy wydawał się być powiewem świeżości? Czemu udało się zaszczepić w ludziach chęć przeżywania nietypowych historii i przygód vide ICO i Shadow of Colossus? Pomijam fakt, że kontynuacje mogą być blamażem, który niczym MGS2 i jego feralny Raiden będzie śnił się po nocach twórcom jak i zagorzałym fanom Węża. Ja mówię – precz z odtwórczością! Jeśli chcecie kolejnej Fify, SingStara, i reszty tałatajstwa bez radykalnych zmian w rozgrywce, to ja podziękuję, postoję! Czemu Ninny pragnie wdrożyć swą rewolucję? Bo przekonali się, że ludzie pragną zmian, że epoka konserwatyzmu, sequelizacji zaczyna się powoli kończyć wraz z coraz większymi możliwościami graficznymi. Słyszałeś, że mistrz Hideo chce przestać pracować przy swej flagowej serii? Myślę, że to rozumie się samo przez się. Słynny Kojima stanął przed dylematem: czy brnąć w bagnie odtwórczości, czy może postawić na coś nowego, świeżego, niespotykanego? Chyba wybierze to drugie, co też tłumaczy jego dosyć duże zainteresowanie Revo.

Dagon: Konserwatyzm nie jest legendą Ganon, zobacz jak sprzedało się Halo 2 albo GTA: San Andreas. Myślisz, że to przypadek? A czemu SingStar nie bije rekordów popularności? To, co piszesz o tych grach, to po części racja, ale to jest bardzo mała część. W branży nikt nie sprzeda w jeden dzień dwóch milionów egzemplarzy Katamari Damacy. Ludzie to kupią, ale dla producenta liczą się te 2 miliony napaleńców, a nie 2 tysiące ciekawskich. Co do Kojimy, to uważałbym na to, co mówi mistrz, bo MGSa 3 też nie on miał robić. A sądzę, że nawet jak przeskoczy na inny projekt, to raczej, by realizować swój nowy pomysł, a nie dlatego, że nie znosi sequeli. Wracam do ICO, gra opiewana w każdym czasopiśmie o grach, a która przyniosła nikłe dochody, bo ludzie woleli pograć w coś innego. Ja wiem, że myślisz w kategoriach „ja – gracz", ale dla producenta najważniejsza jest kategoria „masy", a nie „jednostki". Tutaj tabelki i ankiety pokazują, że kontynuacje są najbardziej pożądane. I to chodzi o miliony graczy, a nie setkę takich jak Ty.
Tym samym kieruje się Nintendo, bo kontroler ma za zadanie przyciągnąć przed ekran TV tych, którzy nigdy nie grali i bali się to zrobić. To dlatego kontroler przypomina pilota, żeby nie wystraszyć „dziwnymi kształtami" potencjalnego gracza. Sam Miyamoto tak stwierdził. A wśród graczy? Tam w rankingach prowadzi PS3, X360 i sequele. Jeśli pojawią się nowe, wciągające gry, to za nimi pociągną się kolejne części. Bo to MY tego chcemy, a nie, bo ubzdurał sobie tak producent. Z drugiej strony – ostatnie słowo zawsze ma producent, więc kółko się zamyka.

Ganon: Poniekąd masz rację. Ale pamiętaj, że choć rynkiem nie rządzi demokracja, to jednak prawa i głos mniejszości się liczą. A te pragną nowych rozwiązań, i rewolucji, ale niekoniecznie takiej spektakularnej, ale nawet takiej, która odbywa się krok po kroczku. Jak choćby RE4.
Z czasem nadjedzie artyleria w postaci Revolution, czy też gry, która będzie tym dla którejś z konsol, czym ICO dla PS2. Niestety, muszę się pogodzić z faktem, iż na przepastnym rynku elektronicznej rozrywki jest coraz mniej miejsca na nowe idee, które poparte jakimś solidnym producentem/wydawcą, mogłyby nami „zawładnąć" i udowodnić, co to jest gra video. Ale nadejdzie taki dzień, kiedy być może wszystko się zmieni i odwróci, zaświadczy Wam ukontentowany i dokonujący na każdym kroku apoteozy Nintendo, Ganon ;). Oddaję głos do studia.

Dagon: Obyś miał rację, choć ja nie widzę tego w tak ciemnych barwach. Nie szukajmy dziury w całym, na obecnych grach bawi się nowe pokolenie graczy i nie mają z tym większych problemów. Być może za bardzo próbujemy przyśpieszyć rozwój wydarzeń. Rewolucja dokona się naturalnym torem. Zaczęło się od kilku punkcików odbijających się od pionowych linii, potem grafika 3D, analogowe gałki, kamerka wychwytująca ruchy itp., a przecież między tymi wynalazkami znalazło się multum gier, które miło wspominamy. Dziś 3D to standard, gałki analogowe to standard i kolejne wynalazki też pewnie będą standardem. Nie boję się przyznać, że żyjemy mimo wszystko w ciekawych czasach dla naszego hobby.
Dagon & Ganon ■ ■



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO

PORADNIK DO PES 5 – CZ. 2

Okej, „dramat 40" mamy już za sobą, grę w obronie też mam nadzieję już przećwiczyliście i właśnie odebraliście piłkę przeciwnikowi... Teraz nareszcie możecie zacząć wyprowadzać atak. W tej części poradnika zajmę się podaniami i dryblingami. Dopiero w następnej znajdą się strzały, taktyki oraz wyjaśnienia atrybutów i statystyk piłkarzy. [Marcellus]

Jak widzicie udało mi się zdobyć więcej miejsca na PES Party, ale mimo to nie zmieściły się relacje z dwóch turniejów – w Sosnowcu (koniec listopada) i Białymstoku (początek grudnia). Polecą w następnym numerze. Scena PESowa działa jednak prężnie i od teraz będę w miarę możliwości zamieszczał informacje o zbliżających się piłkarskich zmaganiach. Do ich organizatorów mała uwaga – jeżeli chcecie, aby ogłoszenie ukazało się w PES Party, to przyślijcie je przynajmniej na półtora miesiąca przed planowanym terminem imprezy!

KLAWISZOLOGIA

■ PRZY PIŁCE

Krzyżak i lewy analog – ruch
Prawy analog – triki (bez trzymania kierunków) oraz Manual Pass (po przytrzymaniu R3).
X – podanie po ziemi lub podanie główką
Kwadrat – strzał z nogi lub z bańki
Kółko – podanie „górą" oraz dośrodkowanie
Trójkąt – podanie na dobiegnięcie
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – szybki bieg oraz dodatkowe, specjalne zagrania w zależności od sytuacji
R3 – włączenie Manual Pass

■ BEZ PIŁKI

Krzyżak i lewy analog – ruch
X – odbieranie piłki i wywieranie presji na przeciwniku
Kwadrat – wezwanie drugiego zawodnika
Kółko – wślizg
Trójkąt – wybiegnięcie bramkarzem
L1 – przełączanie pomiędzy zawodnikami
R1 – sprint
L2 – strategie
R2 – dodatkowe zagrania w zależności od sytuacji

PODANIA I GRA W POMOCY

Nauczenie się dobrej gry podaniami to podstawa sukcesów w Pro Evolution Soccer 5. Wprawdzie dryblingi i pojedynki jeden na jeden są niezwykle skutecznym i efektownym sposobem na zdobywanie bramek, ale to jednak podanie na czystą pozycję jest najlepszym i najskuteczniejszym środkiem do zdobycia bramki. Wiem, to truizm, ale w PES5 trzeba o nim pamiętać. Dobra, jedziemy z poszczególnymi rodzajami podań... Albo nie, najpierw jeszcze słów mnóstwo o samej ich naturze. Oprócz tego, że podanie będzie tym dokładniejsze, im więcej czasu i wolnego miejsca mamy na jego wykonanie, oraz tego, jak ustawiony jest adresat, liczy się również samo ustawienie naszego zawodnika w momencie podania. I teraz tak – w PES5 możemy podawać we wszystkich ośmiu kierunkach, ale celność podań i szybkość z jaką piłka dotrze do innego piłkarza z naszej ekipy zależy od tego, czy jesteśmy do niego zwróceni mniej więcej przodem. Najdokładniejsze i najszybsze są podania wyprowadzane dokładnie w przód oraz na skos w „górę" i w „dół" w przód. Mniej dokładne są podania w pozostałych kierunkach (pod kątem prostym od ustawienia podającego oraz na skos do tyłu), a najmniej dokładne i zdecydowanie najwolniejsze są podania do tyłu. Oczywiście wszystko zależy od sytuacji – powyższa zasada ma na przykład o wiele większy wpływ na podania z pierwszej piłki.

I jeszcze trochę o samym rozgrywaniu piłki w PES5. Szczególnie przeciw konsoli. Większość z tych wskazówek jest oczywistych, ale mimo wszystko chyba warto o nich wspomnieć. Po pierwsze – w PES5 nie zawsze warto jest pchać piłkę od razu do zawodników przedniej formacji, bo wtedy zostaną zmuszeni do dryblingu przeciw obrońcom. Czasami warto jest, nawet przy wyprowadzaniu kontry, odrobinę zwolnić tempo akcji i poczekać aż nasi piłkarze wyjdą na lepsze pozycje. Czasami w ten sposób otworzymy sobie miejsce do długiego podania, innym razem będziemy mogli przebiec przez środek pola i spróbować strzału z dystansu. Niezłym sposobem na wprowadzanie zamętu w szeregi obrony przeciwnika jest też podanie do napastnika i powrotne podanie do rozgrywającego. Wymuszamy tym sposobem nie tylko ruch gracza przedniej formacji, ale też zmuszamy obrońców i pomocników do biegania pomiędzy kilkoma graczami. Po drugie – nie zawsze warto jest się pchać przyblokowaną częścią boiska. Jeżeli widzimy, że raczej nie ma szans na rajd po skrzydle, albo pomocnicy dobrze blokują środek pola, to warto jest piłkę wycofać, nawet na własną połowę, rozegrać piłkę z tyłu pomiędzy obrońcami i spróbować ataku np. drugim skrzydłem. O patrzeniu na radar też warto wspomnieć – oprócz tego, że po pewnym czasie na pamięć znamy ustawienia naszych piłkarzy w czasie meczu, warto też kontrolować to, co dzieje się na radarze, szczególnie, gdy chcemy długim podaniem na dobiegnięcie uruchomić napastnika.

Jedną z najważniejszych rzeczy odnośnie całego Pro Evo 5, są zmiany tempa – czy to w dryblingu, czy to przy wyprowadzaniu akcji podaniami. Warto czasami zwolnić, a nawet zatrzymać się, i poczekać aż koledzy z drużyny lepiej się ustawią... Mówiąc najprościej – nie popadanie w schemat. Oczywiście można na upartego próbować akcji jednym skrzydłem, albo przebijać się wyłącznie ulubionym/najlepszym zawodnikiem, ale nie mamy żadnej gwarancji, że przyniesie to skutek bramkowy. Dlatego warto jest czasami coś zmienić w swej grze, zaskoczyć czymś przeciwnika. Wiem, łatwiej powiedzieć niż zrobić.

To wszystko na papierze wygląda całkiem prosto, ale przyzwyczajenie się do systemu podań i inteligentne ich używanie wymaga przede wszystkim treningu, treningu i jeszcze raz treningu. Najlepiej w postaci gry z żywymi przeciwnikami, choć konsola na 6 gwiazdkach też potrafi nieźle tego nauczyć – przede wszystkim przez mistrzowskie przecinanie nieroztropnych podań, a także przez agresywne krycie. Okej, koniec tego – zapoznajcie się z podaniami.

PODANIA ROZMAITE

■ X + kierunek – krótkie podanie po ziemi
Najczęściej używana kombinacja w grze. Znaczenia zwykłego podania nie ma sensu wyjaśniać, ale jedna rzecz warta jest podkreślenia – otóż zwykłe podanie zawsze kierowane jest do najbliższego zawodnika w wybranym przez nas kierunku. Silnik gry bierze w tym wypadku pod uwagę ustawienie podającego, adresata oraz przeciwników i dość często wprowadza korekty toru piłki. Nie jest to jednak system bezbłędny i na przykład w sytuacji, gdy na wprost od nas jest nasz adresat podania, ale pomiędzy nim a nami, ale leciutko z boku, jest jeszcze jeden zawodnik naszego teamu, to podanie trafi właśnie do niego. Tu przychodzi z pomocą długie podanie po ziemi, ale o nim za chwilę.

Oczywiście 'krótkie podanie po ziemi' może być używane także bez przyjęcia piłki – po prostu należy wcisnąć X + kierunek zanim zawodnik opanuje piłkę. Ale trzeba brać pod uwagę to, o czym już pisałem – podania z pierwszej piłki są mniej skuteczne niż normalnie, a jeszcze bardziej, gdy kierunek, w jaki zwrócony jest podający, znacznie odbiega od kierunku, w którym chcemy skierować podanie. No i naprawdę lepiej jest tych podań nie próbować kompletnymi łamagami. Raz na jakiś czas się pewnie uda, ale w większości wypadków podanie bez przyjęcia jest najlepszym sposobem na pozbycie się piłki. Z czasem dojdziecie, kiedy warto go używać, a kiedy nie.

Aha, wciśnięcie X'a przydaje się czasami także jako ostatnia deska ratunku, gdy nasz zawodnik może zostać wyprzedzony przez obrońcę podczas walki „bark w bark" – gdy wciśniemy X nasz gracz zrobi wślizg, aby ostatnim wysiłkiem spróbować końcem buta skierować piłkę do innego piłkarza z naszej drużyny. Oczywiście to nie zawsze się udaje, czasami powoduje też faul, ale spróbować zawsze warto.

Pewną „sztuczką" jest też podanie piętką – przed jego wykonaniem należy na moment puścić kierunek, w którym się poruszamy i nacisnąć kierunek do tyłu (oczywiście w stosunku do strony, w którą gracz jest odwrócony, ale to chyba oczywiste) wraz z X. „Piętka" z rzadka kompletnie zdezorientuje obrońców. Czasami uda się wykonać ją z pierwszej piłki (gdy tuż przed przyjęciem gały nic nie wciskaliśmy i w dobrym momencie wcisnęliśmy kierunek z iXem). Ma jednak sporo wad – przede wszystkim jest powolna, niedokładna i zawodnicy z kiepską techniką nie wykonają jej zazwyczaj choćby poprawnie.

■ X + kierunek – podanie „główką"
Hmm, wynik walki o górne piłki to sprawa dość nieprzewidywalna. Konsola bierze pod uwagę całe mnóstwo parametrów zanim „wypluje" wynik główkowego starcia. Wiadomo, że zawodnicy wyżsi, skoczniejsi i silniejsi mają większą szansę podania w ten sposób piłki, ale liczy się także ustawienie względem piłki i nawet niewielki gracz, postury powiedzmy Giuly'ego, może wygrać takie starcie. Oczywiście dobra pozycja, to taka, gdy przeciwnik jest wzięty „na plecy". Do dokładnego ustawiania graczy, gdy piłka jest w powietrzu, służy przycisk R2, ale jego użycia trzeba się naprawdę długo uczyć i mieć spore wyczucie. Zasada jest prosta – R2 sprawia, że nasz zawodnik delikatnie (ale naprawdę delikatnie) zmienia pozycję drobiąc małymi kroczkami, więc nie zadziała najlepiej, gdy nasz gracz jest daleko od piłki. To, że zmiana pozycji jest delikatna, nie znaczy, że gracz nie używa siły, by poprzepychać się z obrońcą. Dobre użycie R2 przy walce o górną piłkę może znacząco poprawić sytuację naszego gracza, ale może też totalnie ją zepsuć, gdy przesadzimy z przestawianiem piłkarza z miejsca na miejsce.

Walka o każdą górną piłkę powinna być naszym priorytetem podczas wszystkich spotkań, i to nie tylko po naszą lub przeciwną bramką, ale także w środku pola, nawet samo utrudnianie takiego podania jest lepsze niż nic.

■ X (przytrzymany) + kierunek – „długie podanie po ziemi". To podanie nie trafia do najbliższego zawodnika, a do najdalszego w wybranym kierunku. Co za tym idzie, jest oczywiście mocniejsze (i nieco mniej dokładne). Idealnie sprawdza się, gdy chcemy rozciągnąć grę, zagrać z pominięciem drugiej linii podając wprost od obrońców do napastników i w wielu, wielu innych sytuacjach, na przykład w kontrach, gdy nie chcemy zagrywać ze skrzydła do zawodnika biegnącego środkiem, ale tego, który biegnie po drugim skrzydle. Wykonujemy je poprzez przytrzymanie dłużej iXa, więc lepiej nie próbować go, gdy przeciwnik jest blisko, bo można głupio stracić piłkę. To najważniejsza zasada. Czasami zadziała też z pierwszej piłki, ale wystarczy, że odrobinę za krótko przytrzymamy X przed kopnięciem futbolówki przez zawodnika, by się kompletnie nie udało.

■ O + kierunek – „podanie górą"
Ciężka sprawa – ten sposób podawania jest chyba najbardziej niedoceniany przez graczy w Pro Evo. Niesłusznie – w tej części „podania górą" są naprawdę przydatne. Tyle że trudne do opanowania i dość często kończą się stratami piłki, dopóki nie wytrenujemy ich w dostatecznym stopniu. Zdecydowanie warto się do nich przyłożyć – są bez wątpienia najtrudniejsze do wykonania, a przez to – najbardziej satysfakcjonujące, gdy wyjdzie nam kilkudziesięciometrowe podanie „na nos", po którym strzelimy bramkę. Nawet nie musi być już specjalnie ładna...

W Pro Evo możemy ustawić sobie pięć sposobów wykonywania „podań górą". W ustawieniach przycisków jest opcja Long Pass Mode Type 1 do Type 5.
Type 1 – konsola pomaga nam w podaniach automatycznie nakierowując je do adresata. Dośrodkowania (o nich szerzej dalej) wykonujemy przez naciśnięcie „Kółka" na wysokości pola karnego przeciwnika lub przy linii bocznej (ale to drugie działa tak sobie...).
Type 2 – jak wyżej, ale nie działa automatyczne nakierowywanie.
Type 3 – dośrodkowania wyłącznie na wysokości pola karnego, działa nakierowywanie.
Type 4 – dośrodkowania wyłącznie kombinacją L1+Kółko, działa nakierowywanie.
Type 5 – jak wyżej, ale nie działa automatyczne nakierowywanie.
Osobiście polecam dwa ostatnie sposoby – dodają naszej grze wszechstronności – nie zawsze przecież chcemy piłkę dośrodkować na wysokości pola karnego...

Zastosowań podań górą jest oczywiście wiele, ale zajmijmy się najważniejszymi. Po pierwsze, przydają się do zmiany flanki, którą chcemy atakować – gdy biegniemy po jednym skrzydle, możemy naciągając pasek do circa ¾ i przerzucić piłkę na drugą stronę boiska. Kilka prób i mamy to opanowane. Po drugie – do podań na wolne pole; czasami są nawet skuteczniejsze niż podania górą na dobiegnięcie, a to z dwóch względów – primo, bo są trudniejsze do przechwycenia dla obrońców, i secundo – bo można czasami ostro powalczyć o nie z obrońcą i wymusić stratę, gdy ten zaryzykuje przyjęcie. I po trzecie wreszcie – można stosować je do rozgrywania akcji poprzez wysokiego i silnego napastnika, który potrafi się dobrze zastawiać – Ibrahimovic, Carew, Heskey, Koller. Oni potrafią taką piłkę przyjąć nawet z obrońcą na plecach i rozegrać akcję do wbiegających pomocników lub skrzydłowych, albo zagrać coś z drugim napastnikiem. Podania górą działają też z pierwszej piłki, ale są naprawdę bardzo, bardzo nieprzewidywalne. Ale warto ich próbować – wbrew pozorom w Pro Evo „kółko" nie służy wyłącznie do wślizgów...

■ Trójkąt + kierunek – „podanie na dobiegnięcie po ziemi". Podanie na dobiegnięcie przez długi czas było najpotężniejszą bronią w serii. W niektórych częściach wystarczyło wcisnąć „trójkąt", gdy z przodu mieliśmy szybkiego napastnika (jak Owen, Henry, Ronaldo), by przeciwnik zaczął mieć poważny ból głowy.

To się skończyło w PES5. Podanie na dobiegnięcie nadal jest bardzo skuteczne, ale tylko i wyłącznie w odpowiednich sytuacjach – przede wszystkim, pomiędzy adresatem a podającym nie powinno być żadnych zawodników, nawet w bezpiecznej, wydawałoby się, odległości. Podania „trójkątem" są zazwyczaj dość niedokładne, szczególnie na dłuższych dystansach. Jeżeli już chcemy podawać w ten sposób na dużą odległość podczas kontr, to starajmy się „wyrzucać" nimi zawodników na skrzydła, by zminimalizować ryzyko przejęcia podania przez środkowych obrońców. Podania na dobiegnięcie o wiele skuteczniejsze są na krótszym dystansie i naprawdę świetnie uruchamiają napastników, szczególnie do błyskawicznych, ale krótkich wjazdów w pole karne, gdy podprowadzimy blisko piłkę. Nie łatwo do tego doprowadzić, ale kto powiedział, że nie należy próbować – to obrońcy i bramkarze mogą się pomylić raz – napastnicy i pomocnicy mogą próbować do skutku, czyż nie? Cały wic leży w doświadczeniu – czasami podanie trójkątem opłaci się bardziej niż iXem, ale to tylko czasami – o wiele częściej bardziej przyda nam się zwykłe podanie lub jego przedłużona wersja.

No i chyba najważniejsze – trzeba uważnie obserwować zawodników (lub radar), bo zazwyczaj na to, by podanie trójkatem „przeszło", mamy dosłownie ułamki sekund – przycisk należy wcisnąć dokładnie w tym momencie, w którym nasz zawodnik się urywa. Chwila wcześniej i obrońca je przetnie, chwila później i będzie spalony. Warto jest też ryzykować i słać je z pierwszej piłki – może zaskoczyć obronę przeciwnika „z opuszczonymi spodniami".

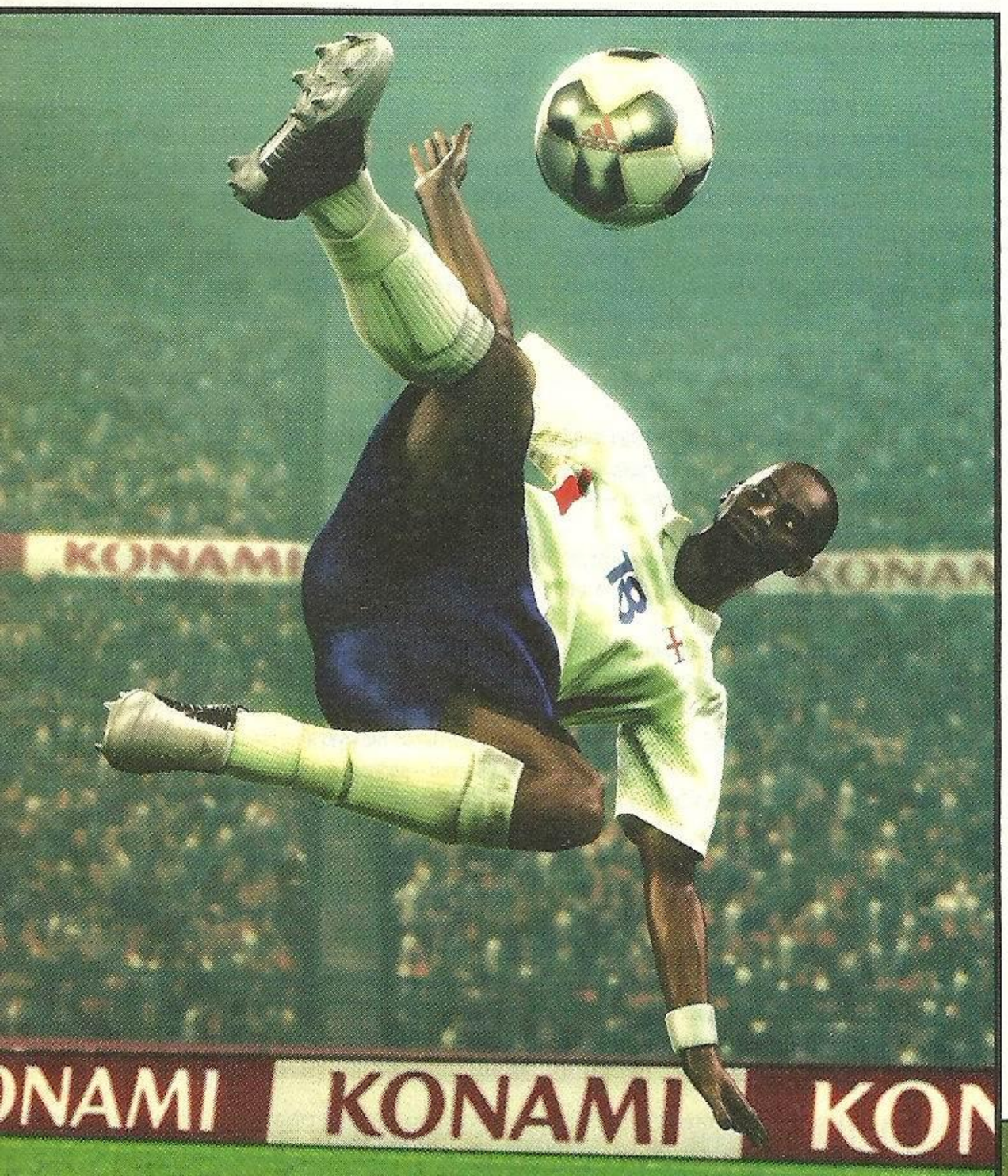
■ **L1 + Trójkąt + kierunek** – „podanie na dobiegnięcie górą". Kolejna z armat PESa została zaczopowana. Nie do końca mi się to podoba, ale najwyraźniej twórcy nie mieli innego sposobu na powstrzymanie tej morderczej (szczególnie w PES4) broni. Teraz obrońcy sobie z nim świetnie radzą, a na dokładkę są one zazwyczaj dość mocne i lecą wprost w ręce bramkarza drużyny przeciwnej lub na aut bramkowy. Mnie osobiście brakuje lekkiej wersji tego podania, która pozwoliłaby przerzucić linię obrony piłką o wysokiej paraboli. Tak, jak to robią najlepsi podający świata. Jednak mimo wszystko da się to zagranie wykorzystać – po pierwsze, do diagonalnych, jakby to powiedział trener Strejlau, podań do napastników, a po drugie – do podań do wybiegających po linii skrzydłowych, tak by piłka przeleciała nad bocznym obrońcą. Tutaj, nieco w przeciwieństwie do podań na dobiegnięcie po ziemi, lepiej podawać naprawdę z daleka, najlepiej jeszcze z własnej połowy. Oczywiście za każdym razem liczy się moment podania, ale w tym wypadku także umiejętności techniczne przyjmującego. Tak więc, do listy wad tego podania (za długie, stosunkowo łatwe do przewidzenia i przerwania) należy dopisać także sporo strat przy samym przyjmowaniu piłki – a to się piłka odbija, a to zawodnik będzie ją długo przyjmował, a to rozpędzony wypadnie za linię... Mimo to – trzeba próbować, bo wrzutki ze skrzydeł przy kontrach są tu bardzo niebezpieczne, szczególnie jeżeli podający jest niekryty.

■ **L1 + X + kierunek** – „uruchomienie one-two". Samo uruchomienie one-two sprawia, że podający piłkę (np. Henry) zaraz po podaniu rozpoczyna bieg do przodu; potem inicjatywa należy do nas. Przed dotknięciem piłki przez Zidane'a, do którego nasz przykładowy Henry zagrał one-two, musimy się zdecydować, co zrobimy. Wybór jest spory, bo możemy zrobić dosłownie wszystko, na co sterowanie PESa nam pozwala, ale w skład prawdziwego one-two, czyli podania z klepki, wchodzą tylko dwie możliwości:

Trójkąt – podanie do wybiegającego Henry'ego, działa dokładnie tak, jak normalne podanie na dobiegnięcie, ale jest dokładnie zaadresowane do inicjującego one-two. Przydatność? Owszem, spora, i to w zasadzie w każdym miejscu boiska, ale generalnie tylko podczas gry z „żywym" przeciwnikiem – konsolowe SI bardzo skutecznie się przed nim broni.

Kółko – podanie do inicjującego one-two, ale górą – pewna namiastka tego, o czym wspominałem przy „podaniu na dobiegnięcie górą", czyli wysokiego, technicznego przerzutu nad obrońcami. Czasami przydatne, ale generalnie trudniejsze do wykonania – może być zarówno po prostu niedokładne, ale i przyjmujący może coś schrzanić.

Swego rodzaju one-two możemy wykonać całkowicie manualnie – tuż po podaniu piłki naciskamy R2, aby podający rozpoczął bieg do przodu. Co zrobimy dalej, zależy wyłącznie od sytuacji na boisku. Opcji jest sporo – można nabrać w ten sposób przeciwnika na one-two, ale wcale nie oddać piłki; możemy po prostu wysłać podającego do przodu – niech zwiększa naszą liczebność, może się za chwilę to przydać, no i można też zrobić one-two. Przydatne na każdym końcu boiska oprócz sytuacji, gdy podajemy bramkarzem – wtedy lepiej nie naciskać R2, bo bramkarz też umie biec do przodu, a tego chyba od niego nie oczekujemy. Aha, oczywiście piłkarz, którego wysyłamy do przodu, nie biegnie w nieskończoność, jak nie przymierzając Forrest Gump, tylko zatrzymuje się po kilkunastu krokach.



DOŚRODKOWANIA

Z wrzutkami w pole karne sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, przede wszystkim ze względu na różne sposoby ich wykonywania. Konkretnie dwa – kombinacją L1+Kółko oraz normalnie, czyli po prostu „Kółko" na wysokości pola karnego. Przewaga pierwszego typu jest oczywista i radzę Wam od razu przyzwyczajać się do tego sposobu wrzucania piłek w pole karne. Z bardzo prostego powodu – takie dośrodkowanie można wykonać z każdego miejsca na boisku (gdy adresat nie znajduje się w polu karnym, kombinacja L1+Kółko będzie po prostu długim podaniem, ale bez konieczności naciągania paska). Daje nam to możliwość wykonania tzw. early cross spod bocznej linii boiska. Dodatkowo, gdy ustawimy sobie w ustawieniach sposób wykonywania „podań górą" na Type *A* albo Type 5, będziemy mogli wykonywać normalne podanie kółkiem nawet na wysokości pola karnego, gdzie przy pozostałych ustawieniach po naciśnięciu „Kółka" zawsze wrzucilibyśmy piłkę w pole karne.

Okej, a teraz najlepsze – dośrodkowaniami możemy sterować! I to nawet w miarę dokładnie. Wyobraźmy sobie taką sytuację – w polu karnym mamy trzech zawodników – jednego na bliższym słupku, jednego na dalszym i jeszcze jednego na wprost bramki na wysokości linii „szesnastki". Zresztą – nie wyobrażajcie sobie, tylko od razu włączcie trening. Jak podać do tego na bliższym słupku? Powiedzmy, że atakujemy z lewej na prawą i jesteśmy u dołu ekranu i stamtąd będziemy wrzucać – aby posłać piłkę w kierunku gracza na bliższym słupku wciskamy kombinację (L1)Kółko + dół na padzie, aby do tego na dalszym (L1)Kółko + góra, a do tego na szesnastym metrze – (L1)Kółko + tył. Gdy jesteśmy na górze ekranu kombinacja się oczywiście odwraca i np. aby podać do piłkarza na bliższym słupku trzeba wcisnąć (L1)Kółko + góra. Można też w pewnym stopniu wybrać, do którego zawodnika podamy w sytuacji, gdy na linii „szesnastki" mamy dwóch graczy – do bliższego (L1)Kółko + tył/dół (u dołu ekranu, gdy atakujemy z prawej na lewą) oraz do dalszego (L1)Kółko + tył/góra. Umiejętność tak dokładnego adresowania piłek daje nam niesamowite możliwości w kreowaniu akcji – warto to sobie naprawdę solidnie przetrenować.

Aha, gdy nie wybierzemy żadnego z kierunków to piłka zostanie wysłana najprawdopodobniej do zawodnika środkowego, gdy mamy ich trzech ustawionych w linii. A gdy wciśniemy „przód" to dośrodkowanie może być za głębokie, tak głębokie, że aż w trybuny poleci... Lecimy z rodzajami dośrodkowań.

■ **(L1)Kółko x 1 + kierunek**
Mocna wrzutka o dość wysokiej trajektorii, zasadniczo skierowane do zawodnika na dalszym słupku. Ale umiecie już przecież podaniami kierować, więc poślecie ją i do tego na bliższym i do tego na dalszym. Gdzie chcecie.

■ **(L1)Kółko x 2 + kierunek**
Nieco słabsza i niższa wrzutka, generalnie kierowana w okolice bliższego słupka. Raczej nie należy jej wykonywać głębiej niż na wysokości „piątki" i gdy między nami a adresatem jest ustawiony bramkarz – zazwyczaj ją złapie. Ale to tylko „raczej"...

■ **(L1)Kółko(x2) + kierunek + R2**
Modyfikator dwóch powyższych typów wrzutek powodujący nadanie piłce wyższej trajektorii lotu. Dośrodkowanie jest wolniejsze, ale można dzięki niemu przerzucić piłką bramkarza, gdy podajemy np. na długi słupek z końcowej linii boiska.

■ **(L1)Kółko x 3 + kierunek**
Mocna i szybka wrzutka po ziemi. Była potęgą w Pro Evo 4, tutaj została osłabiona i nie działa już tak dobrze, gdy ślemy piłkę wzdłuż linii bramkowej przez „piątkę" z dużych odległości – bramkarze bardzo często ją łapią, niestety. Za to przydaje się przy kontrach, mniej więcej na wysokości pola karnego, gdy mamy zawodnika wbiegającego środkiem, albo na drugim skrzydle. W przeciwieństwie do powyższych typów dośrodkowań, nie da się nią w zasadzie w ogóle sterować, zawsze uruchamia najbliższego gracza, a potem należy się przełączyć lub liczyć, że automatyczne przełączanie zawodników sobie w takiej sytuacji poradzi.

RUCH BEZ PIŁKI

■ **R1+R2**
Super cancel, czyli wymuszenie pełnej kontroli nad zawodnikiem (bez wspomagania jego poruszania przez SI gry). Przydaje się do korekt biegu zawodników podczas np. biegu do podania na dobiegnięcie – czasami widzimy, że zawodnik nie ma szans na normalne przejęcie piłki i właśnie Super Cancelem możemy go zmusić do ruszenia się w zupełnie innym kierunku. Nawet do tyłu. Zagranie bardzo przydatne w pewnych sytuacjach, ale wymagające doświadczenia i wprawy w używaniu. Przede wszystkim – ruch na Super Cancelu jest bardzo gwałtowny, więc trzeba delikatnie używać kierunków, gdy chcemy nieznacznie przesunąć zawodnika. Poza tym, po wduszeniu R1+R2 zawodnik nie robi nic oprócz biegania, jeżeli np. chcemy w ten sposób przejąć podanie, to musimy odpuścić oba przyciski chwilę przed dotarciem do nas piłki. To samo tyczy się ustawiania do główek i strzałów z woleja – podczas Super Cancel nie działają inne przyciski.

■ **R2 + kierunki**
Wspominałem już o tym zagraniu w akapicie o podaniach głową – gdy piłka jest w powietrzu R2 + kierunek pozwala nam na nieznaczną korektę ustawienia zawodnika. Np. możemy po wduszeniu tej kombinacji przedostać się przed kryjącego nas zawodnika. Nie działa to zawsze (czasami wręcz można w ten sposób coś zepsuć), ale pozwala na strzelanie naprawdę ładnych bramek z główki, czy woleja, gdy nasz zawodnik siłowo przepchnie lub elegancko wyminie przeciwnika w walce o górną piłkę. Należy jednak pamiętać o puszczeniu R2 na moment przed próbą strzału lub innego zagrania – wtedy szanse na skuteczne wykonanie naszych zamierzeń są o wiele większe.

PANOWANIE NAD PIŁKĄ

Można się obejść bez sztuczek, ale bez podstawowych umiejętności panowania na piłką, przyjmowania jej tak, jak chcemy, zastawiania się i dryblingu nijak nie damy rady wygrać meczu. Na początek mała uwaga – wbrew pozorom przyjęcie piłki w PES5 nie jest wcale randomowe, jak zapewne wielu dotychczas się wydawało.

„GASZENIE PIŁKI"

■ **Kierunek**
Podstawowe przyjęcie piłki – daje niezłą kontrolę i pozwala dość pewnie gałę „zgasić" i od razu obrócić się w wybranym kierunku. Jednak...

■ **R2 + kierunek**
To zagranie pozwala na natychmiastowe zatrzymanie piłki i obrócenie się w wybranym kierunku. Jeden z najlepszych sposobów gaszenia piłki, szczególnie w środku pola i pod presją, albo gdy sądzimy, że piłka może być trudna do opanowania. Przydaje się zwłaszcza zawodnikom ze słabszą techniką (np. tym z defaultowego składu Master League).

■ **R2**
Zgaszenie piłki i od razu odwrócenie się w kierunku bramki. Przydaje się podczas rozgrywania piłki w środku pola, a także po prostu do szybkiego zatrzymania się z piłką podczas biegu – wystarczy puścić kierunek. Piłka czasami lekko odskakuje zawodnikom podczas obracania się lub zatrzymywania, dlatego ich reakcja na następne polecenie może być nieco opóźniona. Ale i tak jest to jedno z najprzydatniejszych zagrań w grze.

■ R1 + kierunek w którym leci piłka

Naciśnięcie takiej kombinacji, gdy zawodnik czeka nieruchomo przodem do piłki, spowoduje, że zamiast przyjąć ją od razu, zacznie koło niej biec i przejmie ją dopiero po kilku/kilkunastu krokach. Gdy już w tym samym kierunku biegnie, np. do podania na dobiegnięcie, i piłka go „dogania" może przeskoczyć nad nią, aby nie przyjmować jej od razu – wiecie już czemu gracze tak często przeskakują nad piłką, tuż przed tym, jak wyjdzie ona na aut? Z kolei, gdy futbolówkę goni, to dopadnięci jej z wciśniętym kierunkiem i R1 najczęściej owocuje dalekim jej wypuszczeniem. Wszystkie te zagrania są na swój sposób przydatne, ale trzeba je sobie dobrze najpierw przetrenować.

■ Neutral

Puszczenie wszystkich przycisków tuż przed przyjęciem piłki, w sytuacji gdy nasz zawodnik stoi nieruchomo i ma „na plecach" obrońcę, sprawi, że spróbuje on się zastawić i zasłonić piłkę ciałem. W przypadku dużych i silnych zawodników działa to całkiem znośnie, ale i tak jest ryzykowne i często kończy się stratą. Z drugiej strony nadużycie siły przez obrońcę, może zakończyć się w takiej sytuacji faulem, więc czasami warto spróbować.

DRYBLING

Sam ruch z piłką to także wypadkowa wielu elementów, ale najważniejszym są bez wątpienia statystyki piłkarza. I tak np. Dribble Speed odpowiada nie za szybkość zwodów, jak można by się było tego spodziewać, a właśnie za szybkość biegu z piłką pod nogami. Na nic więc duża szybkość (Speed) i przyspieszenie (Acceleration), gdy nasz gracz wolno biega, gdy dostanie już piłkę. Oprócz tego liczą się statystyki Dribble Accuracy oraz Response do samego panowania nad piłką i szybkości zwodów oraz częstotliwości dotknięć piłki (im wyższe Dribble Accuracy, tym kontaktów z piłką podczas dryblingu jest więcej, a tym samym trudniej ją odebrać), a także Balance, by nasz gracz mógł siłowo powalczyć z przeciwnikiem.

■ Kierunki

Gracz po prostu biegnie normalnym tempem w wybranym kierunku. Ni mniej, ni więcej. Ale, ale – normalne tempo wcale nie znaczy „złe". Zresztą wspominałem już o zmianach tempa – nie wolno więc zapominać, że każdy gracz może biec „normalnie". Podczas normalnego biegu można też wcisnąć jeden z kierunków pod kątem prostym od osi biegu (znaczy się w dół lub górę, gdy biegniemy na wprost wzdłuż boiska), by wykonać side step – podstawowy i najczęściej używany zwód w grze. Czasami wychodzi nie do końca intencjonalnie, ale mimo wszystko bardzo się przydaje. Można go używać zarówno do zwykłego minięcia przeciwnika, ale także do lepszego ustawienia się do podania lub strzału.
I jeszcze jedno – po puszczeniu przycisków kierunkowych gracz zacznie zwalniać, aż do zupełnego zatrzymania. Trwa to niestety dość długo, ale mimo wszystko czasami się przydaje, bo tzw. slow dribble pozwala na lepszą i natychmiastową kontrolę nad piłką – nie ma w zasadzie żadnych opóźnień po wprowadzeniu komend.

■ R2 + kierunek

Szybszy bieg z piłką – rzadko używany, ale zupełnie bezpodstawnie. Jest dość szybki, by nadać akcji odpowiednie tempo, a gracz ma większą kontrolę nad piłką i nadal może skręcać we wszystkich ośmiu kierunkach, choć robi to sporo wolniej niż podczas normalnego biegu.

■ R1 + kierunek

Sprint na pełnej szybkości – piłkarz dość daleko wypuszcza sobie piłkę podczas tego biegu, dlatego łatwiej mu ją odebrać, albo zabiec mu drogę. Na dokładkę zwrotność jest bardzo niewielka. Ale pomimo wielu zastrzeżeń jest to jednak bardzo potrzebny sposób poruszania. O ile nie biegamy w ten sposób przez cały czas – pamiętacie, co mówiłem o zmianach tempa? Gwałtowne przyspieszenie i zatrzymanie, to najlepszy sposób za zmylenie obrońcy i tu z pomocą wchodzi kolejne zagranie – gdy podczas biegu z R1 odpuścimy przyciski kierunkowe, to gracz zatrzyma się niemal natychmiast.
Można też biec nawet szybciej – tapując rytmicznie R1 podczas biegu sprawiamy, że zawodnik wypuszcza sobie piłkę nieco dalej niż normalnie. Dodatkowo podczas zwrotu możemy wcisnąć R1+R2 co sprawi, że futbolówka zostanie wypuszczona naprawdę daleko. Ale tego zagrania należy używać tylko, gdy mamy naprawdę mnóstwo wolnego miejsca – np. podczas rajdów po skrzydle.

SZTUCZKI I TRIKI

■ GWAŁTOWNY ZWROT

W pewnych sytuacjach można wykonać szybkie minięcie przeciwnika, ale nie jest to zagranie, które można jakoś wytrenować. Gdy poruszamy się z normalną prędkością, a obrońca nadbiega dokładnie na wprost, można spróbować go ominąć wciskając kierunek na skos w przód (góra lub dół) od kierunku biegu. Wygląda to fajnie, ale wychodzi raczej przypadkiem. I najczęściej jesteśmy tym tak zaskoczeni, że nie wiemy, co dalej, hehe.

■ ZAWROTKA NA MONECIE

R1+ kierunek przeciwny od kierunku biegu. Nie wykonamy tego manewru cały czas biegnąc z wduszonym R1 – kombinację R1+kierunek musimy wcisnąć w momencie, w którym chcemy ten zwrot wykonać. Proste i przydatne.

■ PRZEPUSZCZENIE PIŁKI

Aby przepuścić piłkę do zawodnika za nami wciskamy R1 tuż przed momentem, gdy ta dotrze do kontrolowanego przez nas piłkarza. Najczęściej musi on stać do niej przodem.
Raczej średnio przydatne, ale czasami...

■ WYPUSZCZENIE PIŁKI

Możliwe do wykonania tylko gdy zawodnik stoi nieruchomo (np. po przyjęciu z R2). Gdy wdusimy L1+R1 gracz lekko trąci piłkę do przodu, co pozwala na oddanie mocnego i precyzyjnego strzału, szczególnie graczom z gwiazdką przy Middle Shooting. Zazwyczaj nieprzydatne, ale czasami trafi się okazja, gdy nasz gracz przyjmie niepilnowany piłkę przed polem karnym.

■ PRZESKOCZENIE NAD WŚLIZGIEM

Gdy gramy z żywymi przeciwnikami, to zagranie przydaje się całkiem często, szczególnie, gdy wiemy, że oponent lubi wślizgiwać się od tyłu, gdy gnamy na bramkę. W takich sytuacjach należy wcisnąć R2, gdy wyczuwamy nadciągającą „kosę"...

■ DRAG BACK

Sztuczka z wycofaniem piłki podczas stania nieruchomo lub side stepu (w tym drugim przypadku trudniejsza do wykonania). Kombinacja to R2+kierunek przeciwny od tego, w który gracz jest zwrócony. Wygląda świetnie i naprawdę się przydaje, gdy przeciwnik atakuje nas dokładnie od przodu.

■ MARSYLSKA RULETKA

Firmowe zagranie Zidane'a dostępne jest dla wszystkich graczy, ale odradzam wykonywanie go słabymi technicznie piłkarzami – strata w zasadzie murowana. Wykonanie bardzo proste – pełne kółko na prawym analogu, w zależności od tego, w którą stronę zakręcimy, w tę stronę będzie obracał się gracz. Ładne, efektowne, ale z rzadka przydatne. No chyba, że wytrenujecie ruletkę do perfekcji.

■ PODRZUCENIE PIŁKI

Lekkie podrzucenie piłki, umożliwiające wyłożenie jej sobie do pięknego pół woleja. Wykonanie proste – dół i potem szybko góra na prawym analogu. Zastosowanie? Znikome, ale można tym zagraniem na przykład przerzucić piłkę nad wślizgiem, a nawet użyć go do przelobowania wysuniętego bramkarza. Tylko kto w takich sytuacjach zachowuje zimną krew i pamięta o sztuczkach...

OGŁOSZENIA TURNIEJOWE

GAŁKA TEAM CUP

15 stycznia (niedziela) 2006 odbędzie się Gałka Team CUP – Gliwice V (dawne b3 CUP), czyli turniej Pro Evolution Soccer 5. Lokalizacja: klub Quazar (niegdyś – b3), Gliwice, ul. Górnych Wałów 30. Wjazd: 10 zł. Start: godz. 10.00. Zapisy pod numerem telefonu 695-749-299 lub poprzez Gadu-Gadu – 1231672 (ARO). Zapraszamy!
■ Gałka Team

LIGA PES

Drodzy posiadacze konsol PS2. W okolicach stycznia rusza liga Pro Evolution Soccer 5 skierowana właśnie do Was. Rozgrywki odbywać się będą online, zaś za ligę odpowiedzialni będą członkowie dwóch czołowych, polskich serwisów o piłkach Konami – pes.gameonly.pl oraz issonline.pl. Kooperacja ta zapewni graczom organizację na najlepszym poziomie, oraz, co za tym idzie, wielką radość z gry. Poszukujemy chętnych do wzięcia udziału w tego typu rozgrywkach. Zgłoszenia przyjmowane są pod adresem e-mail: ligaps2@issonline.pl.
W zgłoszeniu prosimy zawrzeć: ksywkę, imię i nazwisko, nr. Gadu-Gadu, e-mail, adres.
Adres podawany jest do wiadomości redakcji serwisów pes.gameonly.pl oraz issonline.pl, gdyż przewidujemy nagrody (negocjacje w tej sprawie są nadal prowadzone).
■ pes.gameonly.pl & issonline.pl

■ DROP SHOULDER

Zwód ciałem – gracz sugeruje, że pójdzie w jedną stronę, ale w rzeczywistości biegnie w drugą. Trudne do wykonania i raczej mało przydatne, ale jeżeli chcecie się zwać „tru pes playaz" to chociaż musicie umieć to wykonać. Choćby na treningu. A idzie to tak: Gdy piłka jest przed zawodnikiem podczas normalnego biegu trzeba wcisnąć szybko kombinację zgodną z kierunkiem biegu: skos góra/przód (lub dół/przód) potem skos dół/przód (lub góra/przód), a następnie sam przód. A to wszystko zanim zawodnik dotknie piłki. Na treningu wychodzi to dość łatwo, ale w meczu już o niebo trudniej. Aha, niektórzy zawodnicy potrafią drop shoulder zrobić w obu kierunkach – najpierw lewo, potem prawo i na odwrót – najpierw zwód w prawo, a potem odejście w lewo. Popróbujcie tego Nedvedem.

■ TWO-FOOT FEINT

Podobny z założenia do Drop Shoulder, ale zawodnik zamiast zrobić zwód w jedną i odejść w drugą, robi sam zwód (przerzucenie piłki z jednej nogi na drugą), ale biegnie w tym samym kierunku. Wykonanie jest prostsze niż w wypadku Drop Shoulder: gdy piłka jest przed zawodnikiem podczas normalnego biegu trzeba wcisnąć szybko kombinację zgodną z kierunkiem biegu: skos góra/przód (lub dół/przód), a następnie sam przód. Nie każdy zawodnik potrafi go jednak wykonać, więc nie próbujcie dopóki nie wiecie tego na pewno.

■ ZWÓD DO MINIĘCIA

Gdy zawodnik stoi nieruchomo (piłka również) można zrobić zwód ciałem, który mógłby zasugerować, że chce się mijać, ale oczywiście zawodnik zostaje w miejscu. Wystarczy dwa razy szybko klepnąć kierunek pod kątem 90 stopni od tego, w który zawodnik jest zwrócony – np. góra, góra (lub dół, dół) gdy stoimy na wprost bramki. Mało kto się na niego nabierze (konsola w ogóle), ale jako sztuka dla sztuki...

■ PRZEKŁADANKA

A w zasadzie przekładanki, bo są dwie. Krótka i długa. Krótka – R2 x 2, gdy zawodnik biegnie normalnym tempem. Przełożenia są tylko dwa, więc zwód ten czasami się nawet przydaje.
Długa – L1 x 2, zawodnik trzy razy przekłada nogi nad piłką, więc trochę to trwa... Przydaje się z rzadka, ale fajnie wygląda.
W obu przypadkach można zaraz po zakończeniu przekładanki wypuścić sobie piłkę poprzez dociśnięcie R1 przed końcem animacji, co przydaje się, gdy mijamy przeciwnika gdzieś przy bocznej linii.

■ ZWÓD DO STRZAŁU/DOŚRODKOWANIA

Zwód stary, jak świat – po prostu udawanie, że chce się strzelać lub podawać. Wykonanie proste – naciskamy Kwadrat (lub Kółko) i po pojawieniu się paska wciskamy X, czyli Kwadrat->X lub Kółko->X. Przydaje się nie tylko do kładzenia bramkarzy, ale także do zmuszania obrońców kierowanych przez SI do robienia wślizgów oraz zwodzenia przeciwników na całym boisku. Niektórzy gracze stosują ten zwód nagminnie podczas rozgrywania akcji. Można nim w pewnym stopniu kierować – strona, w którą zwód zostanie wykonany, zależy od kierunku, który trzymaliśmy przed wklepaniem kombinacji.

■ STRZAŁ SPECJALNY

Ten strzał potrafi wykonać niewielu zawodników w grze, między innymi: Henry, Pires, Del Piero, Cassano i Rooney. Jest to po prostu piękny, techniczny lob na długi słupek bramki, gdy bramkarz jest nieco wysunięty przed linię. Możliwy do wykonania, tylko gdy zawodnik biegnie dokładnie równolegle do bramki i z odległości mniej więcej 15-17 metrów. Aha, oczywiście silniejszą nogą zawodnika – Henry odda go skutecznie tylko prawą nogą. Wyjątkiem jest Del Piero – on potrafi strzelać obiema nogami. Pytacie, jak? L1+Kwadrat, pasek trzeba dość mocno naciągnąć.

■ ELASTICO

Ten zwód znany z reklam z Ronaldinho potrafi wykonać tylko kilku graczy w PES5 – Ronaldo, Christiano Ronaldo, Ibrahimovic, Wilhelmsson oraz oczywiście Ronaldinho. Wiecie jak on wygląda, więc nie będę się silił na jego opisanie. Wykonanie jest proste – trzy razy szybko L1 lub R2 podczas normalnego biegu. Jak widać można flip-flapa wykonać zaraz po przekładance, wystarczy zanim skończy się animacja przekładanki docisnąć jeszcze raz L1 lub R2.

■ BRAZYLIANA

To raczej szczęście niż sztuka, szczególnie gdy gra się na widoku wide. Warunek, by zawodnik przerzucił sobie piłkę wysoko nad głową, odwrócił się i pobiegł za nią jest taki – gdy zawodnik zwrócony jest przodem do nadlatującej górnej piłki, musimy wcisnąć kierunek przeciwny od tego, z którego leci piłka, na moment przed przyjęciem, o ile futbolówka leci na wysokości między kolanami a klatką piersiową naszego gracza. Można po tym zagraniu strzelić z woleja, a można także stworzyć combo i kilka razy z rzędu wykonać tę sztuczkę. Ale nie radziłbym uwzględniać jej w swym arsenale meczowych zagrań.

■ KANAŁ

A tak, można celowo założyć kanał obrońcy (albo jeszcze lepiej – bramkarzowi)! Założenie jest proste – zawodnik wypuszcza sobie piłkę, a następnie lekko odbiega w jedną ze stron (jakby obiegał obrońcę) i po chwili znów do niej dopada – łatwo sobie więc wyobrazić, co się stanie, gdy na drodze piłki będzie stał obrońca na szeroko rozstawionych nogach... Ale łatwiej wklepać niż wykonać, jednak warto czasami spróbować – podczas normalnego biegu należy wcisnąć R1+R2 i pomiędzy jednym a drugim dotknięciem piłki klepać szybko L1. Na treningu fajnie to wychodzi, w meczach bardzo rzadko. Ale jak już się uda, to satysfakcja gwarantowana.

Uff, to tyle na dziś... No, prawie – zajrzyjcie jeszcze tylko do Challenge Training i potrenujcie sobie w mini-gierkach, które tam się znajdują. Niektóre są naprawdę, naprawdę trudne, ale też bardzo pomocne w szlifowaniu pesowych umiejętności. ■ ■

Grabarz

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O elitach, umierających Azjatach i podsumowaniach.

Grudzień, to miesiąc, w którym zaczyna się podsumowania. Ale chrzanić to. Z podsumowaniami jest zawsze tak, że albo są zaskakujące dla wszystkich (na przykład: w tym roku było znacznie więcej dobrych gier, niż w poprzednim. Ja wiem, czy było?... Ale tak wynika ze statystyk), albo są oczywiste: wyszła jedna nowa duża konsola – Xbox 360. Ja bym więc raczej nastawił się na planowanie przyszłego roku. Wobec tego: czego się spodziewamy i czego się nie spodziewamy.

Po pierwsze, super duper gry. Spodziewam się ich kilku. Dosłownie. Więcej niż siedem genialnych tytułów na pewno się nie ukaże. Dlaczego? Z wielu przyczyn. Do najważniejszych jak zwykle zaliczam to, że dobre gry się wypracowuje. Grafika, to akurat nie problem. Znaczy – z całym szacunkiem dla grafików – sprawa jest trudna, ale najwidoczniej większość sobie z tym radzi. To znaczy więcej jest gier ładnych, a słabych jeśli chodzi o grywalność, niż grywalnych, a brzydkich. Statystyka. No więc właśnie dlatego nie będzie wielu rewolucyjnych gier. Taką świetną grę wymyśla się stopniowo, a nic za wielu genialnych tytułów nie zapowiada. Toteż nastawiłbym się raczej na powielanie znanych pomysłów i kolejne części hitów. Chyba, że zdarzy się cud na miarę Devil May Cry, który powstał tylko dlatego, że autorzy się rąbnęli w kodzie Resident Evil.

Ale, ale... Nie jest to takie proste. Nowe konsole wprowadzą nowe możliwości – na przykład niespotykane dotąd efekty graficzne. No i pewnie będzie kilka naprawdę pięknych tytułów, parę gier, przy których zaślinimy cały dywan.

Jednak największym konsolowym hitem tego roku będzie, jak podejrzewam, internet. Możliwość cięcia przez sieć w gry zręcznościowe, strategiczne, RPG – cokolwiek porazi użytkowników na masę. Być może trzeba będzie wprowadzić do standardu jakieś nowe kontrolery – na przykład klawiaturę z joypadem (Logitech jakiś czas temu już coś takiego stworzył), ale nie ulega wątpliwości, że ten biznes się rozwinie.

Dlaczego? Znów mam tu dwie podstawowe przyczyny. Gracze i producenci. Gracze wsysają się w sieć jak niemowlęta w smoczki. Nowi znajomi, których mamy nagle dziesiątki. I to z całego świata. Umawiamy się na określone godziny, żadnej okazji do zabawy nie chcemy stracić. Tym bardziej, jeśli mamy do tego odpowiednio pokemonowe podejście, czyli chcemy rozwijać postać, zdobywać, odkrywać nowe możliwości gry – zbierz je wszystkie. W pewnym momencie to już wręcz nie dzieje się tak, że chcemy, tylko musimy. Pomyślcie jak się czujecie, kiedy wszyscy Wasi znajomi coś robią, a Wy tego nie robicie. Na przykład grają w piłkę, albo w Tekkena – rozmawiają o tym, plotkują, używają slangu. Nie da się nie grać! Fakt – tak jest w przypadku każdej rozrywki, ale w przypadku internetu odnosimy wrażenie, że tych ludzi jest znacznie, znacznie więcej! Ciągle widzimy ich w sieci, machamy im, posyłamy niezobowiązujące komentarze i tak dalej. Twórcy gier celowo tak to komponują, żeby ludzie musieli się w sieci poznawać, na przykład stawiając przed graczami wymagania, których nie da się wykonać w pojedynkę.

Tu powoli przechodzimy do samych twórców gier. Otóż im także internet bardzo leży. Ci, którzy w niego wcześniej nie zainwestowali, teraz ewidentnie mają szyszkę w tyłku i szukają zaczepki. A to dlatego, że każdy egzemplarz działającej gry sieciowej musi być zarejestrowany, musi jechać przez serwer, musi być patchowany i można brać za niego abonament! Idealna sytuacja. Pewnie, że można postawić serwery pirackie, ale w przypadku konsol, to już nie jest takie proste. A poza tym serwer piracki widać, więc odpowiednie oddziały producenta tropią go i usuwają. Nie wiadomo, czy nie straci się wygłaskanej tygodniami, miesiącami postaci – Wy byście zaryzykowali?

Wraz grą sieciową rozwijają się dziesiątki możliwości; od sklepików internetowych, w których można tuningować sobie grę, poprzez reklamy w tymże sklepiku, na których też się zarabia, a wreszcie – co jest bezcenne – zbieranie danych o użytkownikach. Największą walutą dzisiejszego świata jest informacja. Każdy, kto chce założyć konto sieciowe do gry, będzie musiał podać wszystkie swoje dane, łącznie z kartą kredytową. I co z tego? Ano to, że firmy doskonale będą wiedziały, co lubią ich gracze. Będą obserwować, na jakich serwerach siedzimy, jakie gry kupujemy, które rozszerzenia spotkały się z naszym uznaniem, a które nie. Ma to swoje plusy, rzecz jasna, bo dzięki temu robi się gry takie, jakich gracze potrzebują. Rzecz jednak w tym, żeby nie dać się zwariować. I to jest moje noworoczne postanowienie. Nie dać się wciągnąć bez sensu i uzależnić. Owszem, wszystko jest fajne i wesołe, ale nie wtedy, kiedy zawala się całą resztę.

Jednak największym konsolowym hitem tego roku będzie, jak podejrzewam, internet. Możliwość cięcia przez sieć w gry zręcznościowe, strategiczne, RPG – cokolwiek porazi użytkowników na masę.

Jeden z producentów gier w prywatnej rozmowie powiedział mi kiedyś, że w każdej grupie znajdzie się słaba jednostka. I to słynne umieranie Azjatów z powodu wyczerpania organizmu przy grach sieciowych, to eliminacja słabych jednostek. No to ja w takim razie przesyłam Wam słowa mocy i życzę, żeby żadne słabiaki się wśród naszych czytelników nie pojawiały. A może już w przyszłym roku naukowcy odkryją, że czytelnicy N+, to elita ludzkości. Czego sobie i Wam życzę. ■ ■

GAMEBOY MICRO WYLĄDOWAŁ

Nintendo zna pojęcie recyclingu dosłownie jak nikt – to już czwarta przenośna konsola giganta, która ląduje na rynku w ciągu pięciu lat. Trzymają chłopaki tempo, prawda? Pobawiliśmy się GB Micro...

Zielony kolor naszego egzemplarza idealnie skomponował się z cartami traktującymi o przygodach Shreka. W pudełku oprócz konsoli znajdziecie instrukcję obsługi, ładowarkę i miękką saszetkę do przenoszenia konsolki, która zapobiega powstawaniu rys na obudowie i wyświetlaczu.

GB Micro zamknięty jest w aluminiowej, solidnej obudowie, choć naturalnie nie stawaliśmy na nim butami – po prostu wygląda solidnie, a gdy bierze się go w dłonie, nie sprawia wrażenia tandetnej zabawki. O nie – to fachowo wyglądający gadżecik, co podkreślają wykonane z metalu triggery oraz przyciski Select i Start. Na dole konsoli znajdują się: slot na cart, włącznik i wyjście na słuchawki. Normalne wyjście na słuchawki, bez kupowania jakiegoś specjalnego konwertera (brawo Nintendo...). Z prawej strony jest regulacja głośności i jasności ekranu, ale nie w formie potencjometra, a jednego podwójnego przycisku – rozwiązanie zapożyczone z telefonów komórkowych. Są również otwory na smycz. Na górze naturalnie są triggery L i R, oraz, na samym środku, wejście na kabelek służący zarówno do łączenia się z innym GameBoyem, jak i do ładowania baterii. Z lewej strony nie ma nic.

Z przodu, co zresztą widzicie na zdjęciach, znajduje się maleńki, 2-calowy i pięknie podświetlany ekranik, przyciski A i B oraz głośniczek, który generuje całkiem rozsądny, jak na swoje gabaryty, hałas. Po włączeniu konsoli standardowo pojawia się napis GameBoy i podświetlają się na niebiesko przyciski Start i Select. Gdy bateria jest słaba, kolor zmienia się na czerwony.

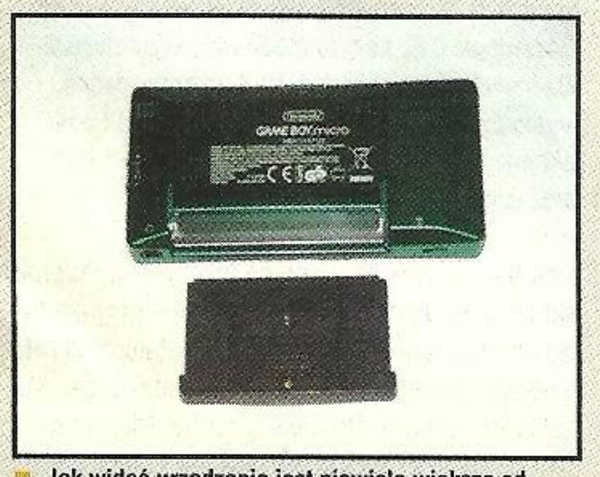
Biorąc GBM w garść, na początku nie mogłem się nadziwić, jakie to maleństwo. A jednak dobrze leży w rękach, choć dla osób o dużych dłoniach z pewnością się nie nadaje. Trzeba nieco wyginać palce wskazujące, by ogarnąć przyciski L i R, ale po doświadczeniach z PSP nic mnie już nie zaskoczy. Ekranik faktycznie jest ostry jak żyleta, kapitalnie podświetlony i ujawnia pikselozę niektórych, gorzej wykonanych gier.

Konsola ma oczywiście wbudowany akumulatorek litowo-jonowy i nie żonglujemy już bateriami, jak w starych, przedpotopowych modelach. Pełne ładowanie trwa do dwóch i pół godziny, a czas grania – do dziewięciu godzin. Wady? GB Micro nie będzie współpracował z GameCube, ani z grami z Colora i starego, czarno-białego GameBoya.

Nie ulega wątpliwości, że sprzęcik jest świetny. No i konkretnie oprogramowany – setki gier na GBA przez cały czas czekają w kolejce, a wśród nich japońskie erpegi 2D i kilka zabawek taktycznych oraz strategicznych. Jeśli macie luźne cztery stówy na jeszcze jeden fachowy gadżet (dostępny również w kolorze srebrnym i niebieskim), mikrus jest spoko. Może jako brelok do kluczy jest trochę za duży, ale w połączeniu z Final Fantasy Tactics czy Golden Sun da Wam masę radości.

Gulash ■ ■

Za sprzęt dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).



Jak widać urządzenie jest niewiele większe od samego carta. Nieźle przebiegła ta miniaturyzacja...

2-calowy ekranik Micro w porównaniu do PSPowego giganta. Zobaczcie, jak mała jest ta konsola...

...a mimo to nie sprawia wrażenia strasznie kruchej. No i ma fajny design.

Redakcyjny Tyrant nie rozstaje się już ze swoim Micro. Choć ma problemy z graniem lewą ręką.

FIGHT CLUB

KREW I HONOR WOJOWNIKÓW

TEKKEN 5 - opis postaci cz. 4

Na forum N+ ktoś zadał pytanie: „czy mordobicia się 'nie przejadły?" Jasne, że nie – dopóki mamy z kim grać. [Vince]

Wyjaśniwszy ten jakże nurtujący niektórych problem zapraszamy do ostatniej części opisu postaci z Tekkena 5. W następnym numerze Fight Club powróci nieco odmieniony... Ale nie uprzedzajmy niespodzianek.

PAUL PHOENIX

Nie da się ukryć, że Paul zawsze sprawiał wrażenie jednej z najprostszych w opanowaniu i jednocześnie najmocniejszych postaci w serii. Trzeba jednak podkreślić, że jedynie „sprawiał wrażenie" – w praniu wyglądało to gorzej. I o ile jeszcze w czwartej odsłonie Tekkena można się było pokusić o stwierdzenie, że jest to silna postać, którą da się bez problemu wygrywać, to w piątce Paul po prostu nie wyrabia. Pewnie, że nadal można nim wygrać grając na dwa ciosy, tanie zgadywanki albo sępienie na opóźnienia przeciwnika – ale tylko z przeciętnym graczem. Ten dobry zawsze nas obejdzie, wyminie... A czasem nie musi tego robić, bo Paul sam się oszuka, hehe.

Przydatne zagrania:

- **1, 2** – wszyscy nie od dzisiaj wiedzą, że Paul ma jedne z najlepszych punchy w grze. Tutaj nie są tak przegięte, jak w T4, gdzie przebijały wszystko, zadawały bardzo duże obrażenia i nieczęsto, jakimś cudem, wchodziły po sobie na gwarancie. No i całe szczęście. Nadal jednak stanowią podstawę ofensywnej i defensywnej gry Paulem.

- **d+1** – ten sam przypadek, co powyżej. Niegdyś cios praktycznie boski, bo można było nim kompletnie zakatować postać leżącą na ziemi. Obecnie nie dobija (przynajmniej od przodu), ale nadal doskonale działa na wstających, turlających się, czy też jako stoper. Używamy z rozwagą, raczej nie korzystając z kontynuacji, jakie oferuje ten cios, gdyż są one bezużyteczne. No chyba, że potrafimy przewidzieć, że wejdzie na **CH** – wtedy dokładamy **2** i przeciwnik traci pół energii.

- **d/p+1~t** – po bardzo użytecznym **d/p+1** dochodzi nam teraz możliwość natychmiastowego przejścia do sway'a czyli paulowskiego odchylenia się do tyłu. Samo **d/p+1** to doskonały cios do naporu jak i wymiany z jakimiś lowami – przechodząc zaś w sway'a możemy zapodać **3**, czyli dość szybkie kopnięcie, które, jeżeli wejdzie na **CH**, da nam gwarantowane kontynuacje. Starajmy się tutaj miksować **d/p+1~t** z wersją bez sway'a – jest szansa, że przeciwnik nas zaatakuje i dostanie resztę na **CH**.

- **d, d/t, t+3>2, 1** – to jest właśnie ta kombinacja, którą możemy zrobić po **d/p+1**. Jak widać możemy przejść do sway'a bez wykonywania ciosu i od razu zapodać to combo. Pytanie tylko po co, skoro nie grzeszy ono szybkością i raczej nie ma osoby, która nie zablokowałaby tego na refleks.

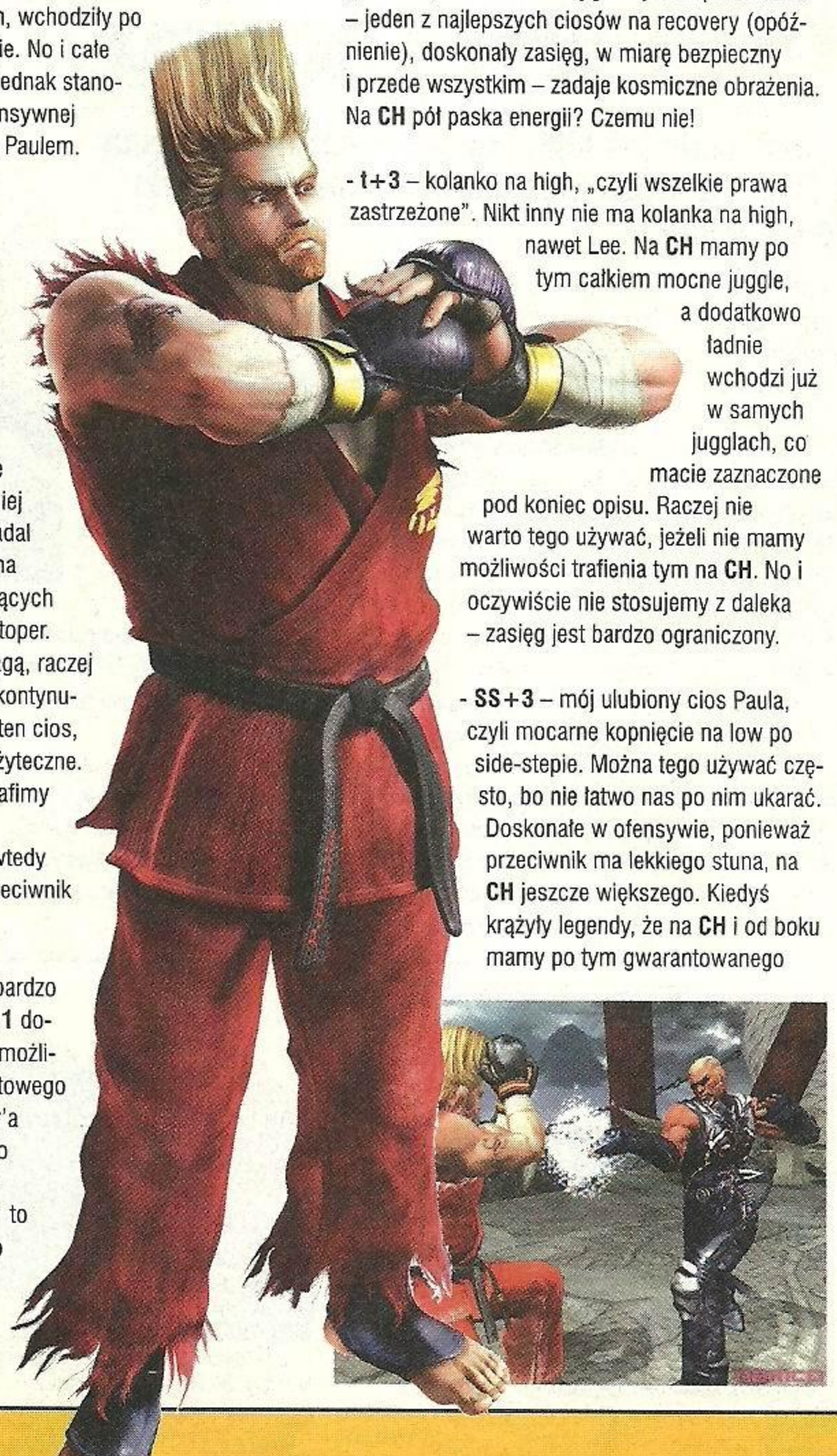
- **p, p+2:1** – jeden z najlepszych ciosów Paula obecnie. Zasięgowy z dobrym damagem i możliwością wrzucenia na ścianę. Bardzo dobrze trackuje i karze side-stepujących. Oczywiście w całości wchodzi zawsze, jeżeli wykonamy wersję trudniejszą, naciskając **1** w odpowiednim momencie. Warto jednak zauważyć, że drugi cios z wersji just-frame'owej idzie na high i ludzie z lepszym refleksem mogą się pod nim schylić, jeżeli pierwszym trafimy na blok. Tak więc nie używamy „na pałę" – ale też bez przesady. To naprawdę ultra mocny cios.

- **t+2** – nowe zagranie Phoenixa. Ciężko coś o nim powiedzieć – w teorii to bardzo dobry cios. Idzie na mid, na CH daje niewyrywalnego stuna, po którym mamy juggle. Jest w miarę szybki, teoretycznie unika też ciosów na high. Ale jakoś w praktyce nie wydaje się użyteczny, chyba głównie przez niewielki zasięg. Polecam sprawdzić – może znajdziecie dla niego jakieś zastosowanie.

- **d, d/p, p+2** – OOOOAAAAA!!! Tak, tak. Cios, który kochają miliony. Deathfist. Według niektórych ludzi umiejętność wykonywania tego ciosu gwarantuje możliwość wygranej. Cóż powiedzieć – jeden z najlepszych ciosów na recovery (opóźnienie), doskonały zasięg, w miarę bezpieczny i przede wszystkim – zadaje kosmiczne obrażenia. Na **CH** pół paska energii? Czemu nie!

- **t+3** – kolanko na high, „czyli wszelkie prawa zastrzeżone". Nikt inny nie ma kolanka na high, nawet Lee. Na **CH** mamy po tym całkiem mocne juggle, a dodatkowo ładnie wchodzi już w samych jugglach, co macie zaznaczone pod koniec opisu. Raczej nie warto tego używać, jeżeli nie mamy możliwości trafienia tym na **CH**. No i oczywiście nie stosujemy z daleka – zasięg jest bardzo ograniczony.

- **SS+3** – mój ulubiony cios Paula, czyli mocarne kopnięcie na low po side-stepie. Można tego używać często, bo nie łatwo nas po nim ukarać. Doskonałe w ofensywie, ponieważ przeciwnik ma lekkiego stuna, na **CH** jeszcze większego. Kiedyś krążyły legendy, że na **CH** i od boku mamy po tym gwarantowanego deathfista, ale to raczej marzenia ludzi grających amerykańskim moczymordą niż rzeczywistość. To po prostu doskonały cios, którego wszyscy mu zazdroszczą!



- **d+4:2, 1+2** – niesławna „kosa – łokieć" + wykończenie, czyli to, czego przeciwnicy Phoenixa lękają się najbardziej. Wystarczy, że podbiegniemy naszym zawodnikiem do przeciwnika i ma on teraz wybór – albo dostanie deathfista za pół energii (na mida) albo „kosę" za pół energii (na lowa). Całe szczęście, że nie jest to bezpieczny cios i Paul ma po nim sporą karę – inaczej dostałby auto-bana na wszystkich turniejach, hehe. Inna sprawa, że to ultra-szybki cios – należy to wykorzystać. Zrobienie całej kombinacji na początku może przedstawiać niejakie trudności, ale trochę treningu i wychodzić nam będzie praktycznie zawsze.

- **t+1+2** – cios nieblokowalny. Tak, tak. Przytłaczająca większość profesjonalnych graczy odwiedzających salon na dworcu uwielbia ten cios. Coś więc w tym musi być, nie?

Przydatne juggle:
d/p+2, d, d/p, p+1, 1, 2, 3
d/p+2, 1, 1, 1, p, p+2, 1
g/p+3, 4, d+1+2
p, p+3, t+3, t+3, 1, 1, p, p+2:1
WS+2, d+4:2, 1+2
CH t+3, 2, d, d/t, t+3, 1, 2

Co z tego, że Paula wybierają wszyscy niedzielni gracze w dresach. To nie jest postać dla początkujących, nawet, jeżeli umiemy już deathfista. Wbrew pozorom wymaga naprawdę dobrych zdolności manualnych, wyczucia dystansu oraz znajomości gry. Nie zmienia to faktu jednak, że jest burakiem i już do końca nim pozostanie, hehe.

NINA WILLIAMS

Kiedyś grałem Niną – było to na początku Tekkena Taga. Teraz jednak to już zupełnie inna zawodniczka – dużo lepsza, łatwiej jest nią wygrać i w końcu można to robić. Mówię „w końcu", bo epizod T4, gdzie grało się nią na dokładnie jeden cios pomijam milczeniem. Jeden z (dwóch?) najlepszych graczy Niną w Polsce – Reset odpowiedział na kilka nurtujących mnie pytań i tak powstał ten opis.

Przydatne zagrania:

- **d/p+1, 2, 3:1+2** – no cóż, ta kombinacja chyba pretenduje do miana jednej z najbardziej przegiętych u naszej irlandzkiej zabójczyni. Dwa pierwsze ciosy wchodzą zawsze, idą od mida, mamy po nich nieziemską przewagę – doskonałe narzędzie do nadużywania. Kolanko możemy czasem dołożyć – gdy wejdzie nam wersja just-frame'owa to na bloku jesteśmy bezpieczni, zaś na trafieniu zaczynamy multipartsa. Gdy trafimy kolankiem na **CH**, to hit-throw wchodzi automatycznie i nie musimy nic dociskać. Używamy na stojącego, na lecącego, na leżącego przeciwnika też można – a nuż dostanie coś w plecy podczas wstawania.

- **SS+1~t** – kolejny cios z potężną przewagą. Dociśnięcie tyłu spowoduje przerwanie animacji i przejście Niny do automatycznego sway'a w tył. Oczywiście daje nam to możliwość wyprowadzenia innych ciosów – takie **d+4** wyprowadzone wystarczająco szybko jest nieblokowalne! Poza tym mamy opcje rzutu (na przykład **g/p+1+2**) oraz używamy tego zagrania w jugglach.

- **p+3** – czasem nie wiem, co mam pisać. Po prostu do każdego z opisywanych ciosów Niny pasuje określenie „największe przegięcie". Stunuje na **CH**, pozwala na bardzo silne juggle, daje taką przewagę na bloku, że ludzie nie wiedzą, co się dzieje i czasem wystarczy nawalać ten cios bez opamiętania. Bez **CH** oczywiście przewraca i... też pozwala na

Legenda

Już taki urok tego rodzaju gier, że praktycznie każda ma własne oznaczenia przycisków, kombinacji itd. Niektóre się całe szczęście powtarzają - CH to zawsze Counter Hit, JF to zawsze Just Frame, NC to zawsze Natural Combo. Poniżej lista oznaczeń używanych w tekście.

t, p, d, g – kierunki – odpowiednio: tył, przód, dół, góra
g/p, d/t... - skosy, czyli „góra/przód", „dół/tył" i tak dalej

1 – lewa ręka (kwadrat)
2 – prawa ręka (trójkąt)
3 – lewa noga (iks)
4 – prawa noga (kółko)

, - przyciski wciskamy normalnie po sobie
+ - przyciski naciskamy w tym samym momencie
~ - przyciski naciskamy zaraz po sobie
> - można opóźnić naciśnięcie kolejnego przycisku
N - [Neutral] – należy zrobić przerwę między wciskaniem kolejnych przycisków
_ - można wcisnąć jeden lub drugi przycisk

WS - [While Standing] – podczas wstawania
FC - [Full Crouch] – z pozycji kucniętej
BT - [Back Turned] – stojąc tyłem
SS - [Side Step] – robiąc unik w bok (g, g lub d, d)

Większość postaci ma poza tym własne postawy, z których może wyprowadzać zagrania. Ich nazwy i skróty wyjaśnione są indywidualnie przy danej postaci.

juggle, mimo że trochę trudniejsze. Pod drugim hitem da się na bloku schylić, ale widziałem może dwie osoby w ogóle, którym czasem udaje się to zastosować w walce. Bardzo, bardzo dobry cios, którego można nadużywać.

- **g/p+1** – następny przykład ciosu z kosmosu. Doskonały do kończenia juggli, ma duży zasięg, który można różnicować praktycznie według własnego uznania, na trafieniu na blok daje guard-stuna i jest bezpieczny – a więc doskonały do naporu. Dobija, trafia turlających się. Jest wertykalny, a więc starajmy się nie nadużywać, bo mogą nas czasem obejść, nawet mimo szybkości tego ciosu.

- **d+4, 1** – pierwszy cios idzie na low, co jest warte odnotowania gdyż w poprzedniej części dało się go blokować zwyczajnie stojąc. Kolejna super sprawa do juggli, do męczenia przeciwnika, który ośmieli się przy nas wstać czy też zwyczajnego poke'ingu szybkim ciosem na low.

- **d, d/p+2** – cios o wdzięcznej nazwie „Shut Up", który od razu z resztą został przez fanów Niny przechrzczony na „STFU". Bardzo użyteczna wybitka, która idzie od dołu, a więc ma status trafiania ludzi leżących na ziemi czy też turlających się. Sama w sobie zadaje już niezłe obrażenia, a dodatkowo są jeszcze juggle. Jest w miarę karalna – od większości postaci dostaniemy na recovery coś na kształt **d/p+2**, od niektórych jednak tylko punche. Ma niezły zasięg za to. To wszystko powinno powiedzieć Wam, kiedy używać tego ciosu – dodam tylko, że po niektórych jugglach też siedzi.

- **d, d/p+4** – ten cios nazywa się „Wipe The Floor". Tak więc jak mieliśmy „STFU" to mamy również „WTF". Dość wolna podcinka, wychodząca w ponad 20 klatek. Mówienie, że przez to jest słaba, to jednak nieporozumienie – dobrze użyta, na zmianę z **d, d/t+3** na przykład, stanowi potężną broń. Poza tym już sama podcinka wychodzi za niezły damage, a dodając do tego drugą, która siedzi na gwarancie, albo **g+4** lub juggla otrzymujemy ogólny obraz tego bardzo dobrego i użytecznego ciosu. Opóźnienie jest koszmarne, ale wszystko zamyka się w konieczności oszczędnego jej używania – to tyle.

- **d, d/t+3** – „Divine Cannon" czyli, hmm, „Boska Armata?", hehe. Bardzo dobra, bezpieczna nóżka, wyrzucająca przeciwnika wysoko w górę i pozwalająca na mocne i długie juggle. Używamy często, ale też bez przesady bo, przynajmniej w jedną stronę, da się to obejść.

- **WS+1** – niby nic nadzwyczajnego, ale zauważmy, że na trafieniu mamy gwarantowane **1, 2** i dzięki temu można już całkiem nieźle pomieszać. Można czasem użyć zamiast **WS+2**, które teraz wybija albo **WS+4** o niezłym zasięgu i gwarantach pod ścianą. Wybór mamy naprawdę potężny grając Niną.

- **t+1** – niezły stoper Niny – unika, na trafieniu możemy podnieść opadającego przeciwnika **d+4, 1** i zapodać juggielka. Warto czasem użyć na napierającego oponenta.

- **t, p+1** – całkowicie bezużyteczny cios z T4 zamieniono na całkiem niezłe zagranie, które unika ciosów na low, juggluje na **CH** i jest bezpieczne na bloku. Na kucających mamy gwarancik w postaci **WS+1, 1, 2**. Można używać, gdy spodziewamy się, że przeciwnik wstanie z „niska" nogą z ziemi albo po prostu gdy wydaje się nam to niezłą opcją – pamiętajmy, że jest bezpieczne.

- **SS+1+2** – całkiem przyzwoity cios z side-stepu – zadaje ładne obrażenia, wrzuca na ścianę, na której możemy pociągnąć za ponad 80 punktów. Oczywiście na mida i z niewielkim opóźnieniem. Kiedyś były po tym gwaranty, teraz już (bez ściany) nie ma. Spokojnie możemy zawrzeć w naszym arsenale.

- **1+4** – boska ręka i noga z poprzedniej części została znacznie osłabiona – no i dobrze, kto by chciał grać czymś tak przegiętym, jak to było w T4. Zamiast przewagi na bloku mamy niewielką stratę. Zmusza przeciwnika do kucnięcia, doskonałe w ofensywie, niektórzy używają do kończenia juggli. Warto stosować.

- **SS+2** – najlepsza wybitka Niny. Jest tak dobra, że panowie z Namco postanowili znacznie ją zmienić. Unika bardzo dobrze ataków przeciwnika. Pisząc „bardzo dobrze" ma na myśli naprawdę BARDZO dobrze. Sprawdźcie jak działa – gwarantuję, że masa rzeczy w ogóle Was nie trafi.

Przydatne juggle:
d/p+2, d/p+1, 2, d/p+3, 2, 3
d, d/t+3, p+3, 1, d+4, 1, d+4, 1
CH d/t+4, 3, t+4, d/p+3, 2, 1, p, p+3
d, d/p+2, d/p+1, 2, 1, d+4,1, g/p+1
d, d/p+4, d+4,1, 1, d/p+3, 2, 3
SS+2, 1, 1, 1, 1, p+1+2
p+3, d/p~4, 1, p+2, g/p+1, d, d/p+2

Poza tym, co tu wypisałem Nina ma także jedną z najlepszych (ale i najtrudniejszych) ścian w grze: **1, 2, 1, 2:p+1+2**. Warto posiedzieć trochę w practice, żeby ją obczaić i opanować. Podsumowując – Nina to bez wątpienia jedna z najlepszych postaci w grze, do jej minusów można zaliczyć jedynie dość słabe ściąganie przeciwnika z side-stepu oraz czasem bugi, które działają na jej niekorzyść. No i opanować Ninkę nie jest wcale tak łatwo.

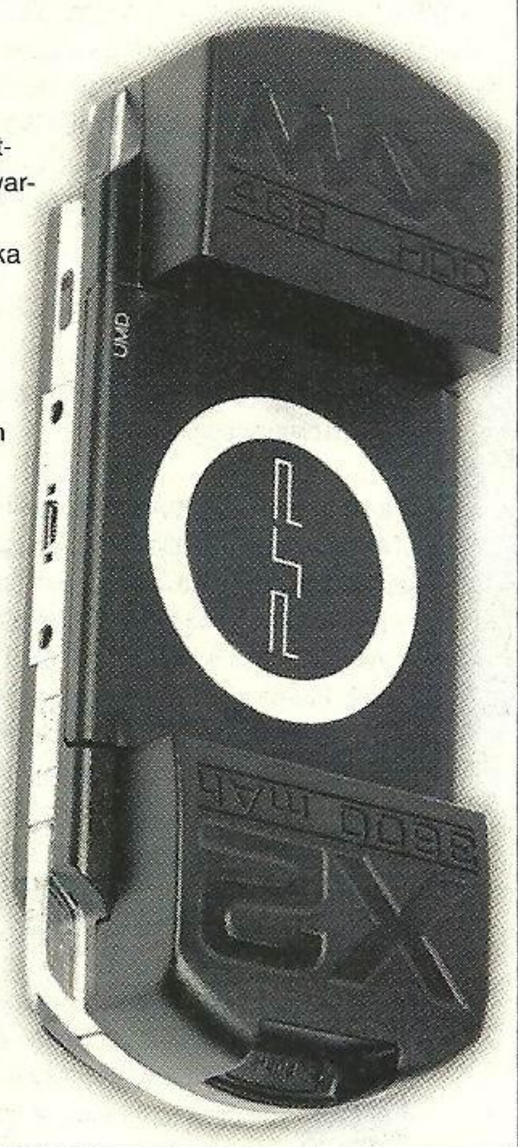
Wirtualna Polska
IMPERIUM GIER
TYLKO U NAS!
TEST KONSOLI NOWEJ GENERACJI!
XBOX360
SPRAWDZAMY PIERWSZE GRY!
MAMY DLA WAS SCREENY i FILMIKI!
MUSISZ TO ZOBACZYĆ! NA
www.gry.wp.pl
SPONSORZY TESTU:
ULTIMA
norbit
Konsole · gry · akcesoria
www.norbit.pl

coolstuff

Gadżety, wynalazki i inny totalnie zbędny, ale fachowy sprzęt

4GB HARD DRIVE FOR PSP

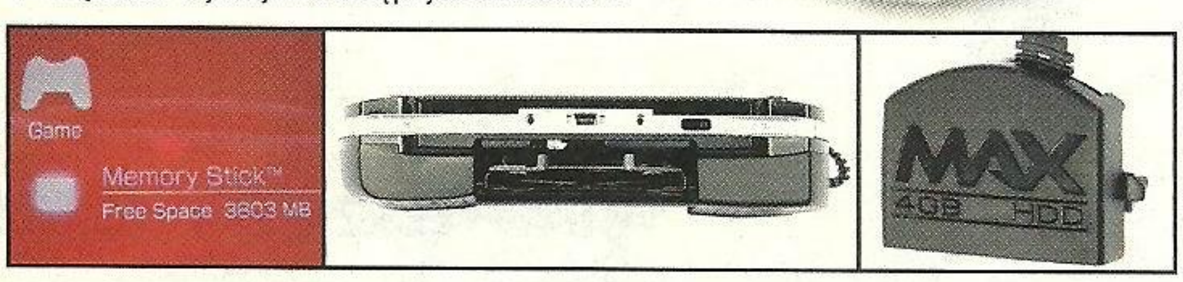
☒ **Kto:** Datel Electronics
☒ **Za ile:** 199 dolarów
☒ **Gdzie:** www.datel.co.uk



Narzekający na niewielką pojemność kart pamięci użytkownicy PSP wreszcie dostali alternatywę w postaci twardego dysku mieszczącego 4 giga danych. A bardziej szczegółowo: 3803 MB, co powinno wystarczyć na kilka skonwertowanych własnoręcznie filmów i parę setek empetrójek.

W skład zestawu wchodzą cztery elementy – dysk, spora bateria o pojemności 3600 mAh (czyli dwa razy większa niż standardowa!), kabelek USB oraz program media Manager służący do konwersji i przerzucania plików z peceta na dysk. Nie ma konieczności używania tego programu – PSP rozpoznaje dysk jako wielką kartę pamięci. Jak się okazuje, ta bateria to prawdziwy monster i potrafi zapewnić ponad pięć godzin ciągłego odtwarzania filmów bezpośrednio z dysku – dla porównania na standardowej baterii można poszaleć nieco ponad 3 godziny. Oczywiście nie trzeba instalować zamiennej baterii z zestawu, ale skoro dają ją „za darmo", bez sensu, by leżała i kurzyła się w kącie.

Montaż odbywa się bez rozkręcania konsoli, co jest dużym plusem. Jak widzicie na zdjęciach, po zamontowaniu dodatkowych urządzeń PlayStation Portable znacznie się powiększa, co trochę psuje efekt wizualny, a także zmniejsza komfort użytkowania – w końcu to konsola przenośna, a nie stacjonarny kombajn. Spodziewamy się dokładnie przetestować to urządzenie w jednym z następnych numerów. ■



PSP TV ADAPTER KIT

☒ **Kto:** Producent nieznany
☒ **Za ile:** 99 dolarów
☒ **Gdzie:** www.lik-sang.com

Jakiś czas temu wspominaliśmy o obmyślanym przez zdolną ekipę urządzeniu pozwalającym na wypuszczenie z PSP sygnału na telewizor. Ma to się jednak odbywać przez rozkręcenie PSP i wmontowanie odpowiednich układów, co w oczywisty sposób łamie warunki gwarancji producenta konsoli. Jeśli nie chcecie tego robić, Chińczycy wymyślili inny sposób.

Na ekran PSP nakładane jest specjalne urządzenie w kształcie piramidy – przytwierdza się je śrubami do konsoli (dwa otworki na śruby znajdują się „firmowo" obok slotu na UMD.

W „piramidzie" znajduje się wymyślny system soczewek i luster przechwytujących obraz z ekranu PSP, a następnie podających go przez kabel S-Video lub chinch na ekran telewizora; jest także kabelek podający stereofoniczny dźwięk. Musimy sprawdzić w akcji jakość, jaką zaoferuje TV Adapter, bo wprawdzie brzmi fajnie, ale coś nie wierzymy w ostry jak żyleta obraz generowany za pomocą luster. Ale kto wie? Wadą jest niestety dość wysoka cena urządzenia, bo ponad 300 złotych. ■

GAME MUSIC CANDY

☒ **Kto:** Namco
☒ **Za ile:** 4,20 Euro
☒ **Gdzie:** www.lik-sang.com

Coś dla smakoszy, a przy okazji miłośników starej szkoły. Już za około 17 złotych można kupić paczkę jogurtowych cukierków w ładnym pudełku z miłym bonusem, którym jest malutka, 8-centymetrowa płytka z muzyką pochodzącą z przedpotopowych gier Namco. Teraz zajadając cukierki każdy fan będzie mógł posłuchać utworów z takich gier, jak Galaxian, Galaga, Pac-Man, Xevious, Mappy, The Tower of Druaga, Dragon Buster, Rolling Thunder i wielu, wielu innych. W sumie Namco spreparowało 15 płytek, ale uwaga – nie widać która z nich jest w opakowaniu. Aby złożyć całą kolekcję trzeba przygotować pewnie z 1000 Euro... Ale czego nie robi się dla ukochanego hobby. ■

CZYTELNICY NADESŁALI

11 RZECZY, KTÓRYCH OCZEKUJĘ OD NEXT-GENÓW

Next geny mają wielokrotnie przewyższać wydajnością i możliwościami swoich starszych braci. Wystarczy zerknąć na specyfikacje techniczne...

Specyfikacja techniczna PlayStation 3 czy Xboxa 360 pokazuje, że będziemy bawić się przy przepotężnych maszynach do gier. Każda z konsol będzie mieć swoje atuty, którymi producenci będą chcieli przyciągnąć do nich jak najliczniejsze rzesze graczy. Co bardziej wybredni gracze, między innymi ja, czekają na technologiczną rewolucję, którą będzie można podziwiać w grach. Pomóc tym grom mają ultra wydajne układy, procesory czy silniki do szybkiego przeliczania skomplikowanych procedur, jakie na dzisiejszych platformach bardzo trudno osiągnąć; nawet sztuczkami programistycznymi.

Pisząc kolejny artykuł o konsolach, z którymi jestem za pan brat od wielu, wielu lat (się nawet zrymowało) chciałbym przedstawić listę rzeczy, których oczekuję od next genów. Wierzę, że jeśli nie wszystkie, to przynajmniej większość z nich uda się wycisnąć z procesorów tkwiących w tych niepozornych pudełeczkach, które niedługo mają stanąć przed telewizorem. Ja czekam na:

▷ **1. Wiernie odwzorowaną fizykę świata**; czyli realne zachowanie się przedmiotów w wirtualnej rzeczywistości. Oczekuję, że metalowa, wypełniona do połowy paliwem beczka będzie staczać się po schodach tak samo, jak w rzeczywistości. Liczę, że po silnym uderzeniu w ścianę czy inną tego typu przeszkodę, samochód wbije się w nią, że wylecą wszystkie szyby, a maska zgniecie się jak w „realu". Czekam też na realne zachowanie się przedmiotów, które na przykład wpadną do płytkiej czy głębokiej wody, albo że postać brodząca w wodzie po pasa, będzie poruszać się wolniej i tak dalej.

▷ **2. Duże przywiązanie do detali**; tego chyba każdy oczekuje: bardziej szczegółowych obiektów, ostrzejszych tekstur, na przykład reklam na sportowych furach, odwzorowania takich szczegółików jak włosy na rękach, brud pod paznokciami, nie będący tylko teksturą, wiernie oddane włosy, czekam na przeniesienie na drugą stronę telewizora wszystkich mięśni twarzy, wiernie odwzorowaną animację ubrań: ściąganie na przykład kurtki, koszuli itd. Czy to za dużo? W końcu moc next genów ma to wszystko zagwarantować, no nie?

▷ **3. Chcę zobaczyć też realistyczny efekt wiatru.** Ale nie chodzi mi o lekkie podmuchy miotające pojedyncze gałązki, tylko wichurę urywającą konary i łamiącą całe drzewa, poruszającą każdą gałąź i każdą igłę, liść itd.

▷ **4. Realistyczne efekty**: wody, fal morskich i płynnie rozchodzących się po tafli wody kręgów, realistycznie odwzorowany efekt odbijania się fal od brzegu, efekt ognia; płomienie, pochodnie, lepszy bump mapping, zmodyfikowany system cząsteczkowy typu kurz, śmieci, pyłki.

▷ **5. Realistyczną grę światła i cienia**, zgodny z rzeczywistością system rzucania światła przez promienie słoneczne o różnych porach dnia, efekt pochodni, czy załamanie się światła w wodzie itd.

▷ **6. Realistyczne odwzorowanie ruchów i giętkości ciała**; od niedawna stosowane w grach realistyczne zachowanie się cielska w różnych sytuacjach: na przykład trup leżący wzdłuż schodów powinien mieć nogi zwisające na schodach, a nie sztywno wystające albo eksplozja powinna wyrzucić delikwenta na kilka metrów w górę. Podobało mi się to w Killzone na PS2.

▷ **7. 3D niebo i chmury**: czy programiści nie potrafią zrobić czegoś, co było już w Unrealu, Quake'u? Dzisiejsze technologie pozwalają na wygenerowanie 3D chmur, obłoków, cirrusów – świrusów, blasku zachodzącego i wschodzącego słońca i tak dalej, więc czemu przy oglądaniu nowych gier moje gały oczne znowu muszą obserwować głupie bitmapy? Jak środowisko jest 3D, to całe, a nie durnowate plansze z ładnymi zachodami Słońca!

▷ **8. Dopracowane efekty atmosferyczne**: to znaczy, że walcząc podczas deszczu Akirą czy Kagem w Virtule 5 (i wait for this stuff!) chcę, by krople spływały nie tylko po otoczeniu i rozbijały się o podłoże (jak to ma miejsce na Wielkim Murze w VF 4 EVO), ale i po zawodnikach. Podobnie ze śniegiem. W VF 4 EVO na zimowej planszy z zamkami, płatki śniegu spadały wszędzie, tylko nie na walczących, szkoda tylko, że płatki te znikały po zetknięciu z podłożem. Tutaj chyba ważne będzie ślęczenie nad systemem generowania cząsteczek (particle system).

▷ **9. Interakcja z otoczeniem;** jestem vcoorviony galaktycznie na iD i ich niby dzieło, zwące się Doom 3. Ileż to miało mieć nowatorskich rozwiązań; w tym nieograniczona interakcja z otoczeniem. Gdy tylko próbowałem strzelić w monitor, ten pozostawał nietknięty i nadal wyświetlał jakieś pierdołki. D3 miał być rewolucją, w ostateczności był tylko bardzo dobrą grą, gdzie podkręcenie kontrastu i jasności na monitorze na nic się nie zdawało; w grze było tak ciemno, jak w czterech literach u Murzyna. Czekam na pełną interakcję z otoczeniem; czyli niszczenie wszystkiego, co się da, przesuwanie nawet szaf, lodówek, pralek itd.

▷ **10. Mnóstwo obiektów na ekranie w grach typu Gateway czy Oblivion**. W tej pierwszej chcę widzieć tłumy ludzi na ulicach Londynu, w drugiej mnóstwo postaci, nie tylko ludziopodobnych, ale także zwierzęta, owady itd. Zresztą widziałem kilka shotów z Gateway 3 na PS3 i jeśli gra będzie tak wyglądać w rzeczywistości, będę szczęśliwy. W końcu zarówno PS3, jak i X360 mają mieć (mają) wielordzeniowe potwory w środku.

▷ **11. Fotorealizm...** Czy na tej generacji uda się uzyskać ten poziom grafiki (płynnej grafiki)? Czy może tylko programistom i grafikom uda się zbliżyć do tej granicy? Nie mam pojęcia.

Oto moje jedenaście postulatów czy żądań, jakie kieruję do producentów konsol. Chcę po prostu (i nie tylko ja) ujrzeć na ekranie tiwi niesamowite krajobrazy, które wyglądałyby tak, jakby ekran telepudła był oknem, za którym byłoby zwykłe otoczenie. Czy next geny mi to zaoferują? Poczekam kilka lat, kiedy to deweloperzy obczają na tyle daną konsolę, że wyciśnięcie z jej układów jakichś super efektów nie sprawi im żadnego problemu, a najszczęśliwsi będziemy oczywiście my, czyli gracze, czego sobie i Wam życzę.

Coco ■ ■

FANFIKCJA LITERACKA

„Każdy śpiewać może, trochę lepiej lub trochę gorzej, ale nie o to chodzi, jak co komu wychodzi”. Słowa dość znaczące, zwłaszcza dla takiego marnego śpiewaka jak Jerzy Sthur. Ja w tym odcinku hardkoru wprowadziłbym jednak małe poprawki do tego nieśmiertelnego tekstu. Dziś bowiem nie będzie o śpiewaniu, ale o pisaniu.

Opowiadania, książki, nowelki, etiudy, zabawy słowne i „pisarstwo” w najbardziej ogólnym tego słowa znaczeniu. Teksty inspirowane grami możemy liczyć już w milionach, kilka z nich jest na tyle dobrych, czy może jednak lepiej napisać „fartownie odkrytych przez wydawców”, że doczekały się miejsc na sklepowych półkach. Nas jednak interesują te tony tekstu tworzone przez zapaleńców i wrzucanych potem w trzewia internetu. Fanowskie opowiadania. Zobaczmy, co to jest.

▶ PRZYCZYNA

Co zmusza nas do sięgnięcia po długopis, lub męczenia się nad klawiaturą? Chęć zysku? Raczej nie, prędzej już po prostu sprawdzenie własnego warsztatu pisarskiego. To też jednak będzie zbyt krzywdząca opinia, bo w gruncie rzeczy źródłem fanfikcji jest masa czynników. Po przejściu gry zaczynamy czuć coś w rodzaju rozczarowania. Jakkolwiek dobra by nie była, zawsze jesteśmy niezadowoleni, że to „już koniec”. A chciałoby się jeszcze, więcej, mocniej. Chęć przeżycia dalszych przygód, rozwinięcia pewnych wątków, poprawienia pewnych błędów, pociągnięcia fabuły dalej. Czasem sama konwencja, sam świat gry jest na tyle ciekawy, by płodzić w jego ramach kolejne przygody, bohaterów i miejsca. Fanfikcja jest bowiem czymś w rodzaju przedłużonego życia gry, jego respiratorem. Czasem nie ma jakichś głębszych, filozoficznych podstaw istnienia, bo to, co zawsze obowiązuje fanów, to tylko jedna zasada. Zasada przyjemności.

Przyjemnie jest pisać o życiu Clouda, kolejnej misji Master Chiefa, o Ivalice, narodzinach Snejka itp. I wreszcie przyjemnie się takimi opowiadaniami dzielić z innymi ludźmi. Dyskutować, pisać w tandemach, tworzyć odcinki, epopeje, bawić się w najlepsze. Zabawa – oto klucz. Czasem komuś się uda i znajdzie się chętny wydawca, który zapłaci za tekst, oprawi go i sprzeda. Wtedy do przyjemności dochodzi jeszcze „zysk”, ale to są już bardzo rzadkie przypadki. Dla twórców gry, anonimowe opowiadanie anonimowego fana jest mało ważne, lepiej zgłosić się do kogoś, kto ma już wyrobioną markę, nazwisko i biblioteczkę tytułów. Nic jednak nie jest niemożliwe w tym biznesie.

▶ ILOŚĆ, JAKOŚĆ I INSPIRACJE

Sama gra i jej rodzaj ma niebagatelny wpływ na ilość powstających na jej podstawie opowiadań. Jakość fabularna tytułu, marka i design przekładają się na liczby. Bardziej stymulują nas tytuły oparte głównie na historii, na charyzmatycznych bohaterach i rozbudowanym świecie, niż tytuły kładące nacisk na sam gameplay. Prym wiodą oczywiście gry RPG, co nie znaczy, że takie Halo nie ma szerokiej bazy tekstów. I tak rekordzistą jest znane, kultowe i czczone na całym świecie Final Fantasy VII, które doczekało się 11 380 opowiadań, zaś takie Fuzion Frenzy może się pochwalić zaledwie jednym opowiadaniem.

Kształt i forma są dowolne. Czasem są to jednoarkuszowe nowelki, czasem pełne, kilkunasto-, kilkudziesięcio- i kilkusetstronicowe książki. Wracam jeszcze na chwilę do inspiracji. Czasem sam tytuł może być tylko pretekstem do napisania opowiadania, czasem wystarczy jeden bohater, jak np. Sephiroth, zdarzają się jednak i opowiadania w konwencji humorystycznej, które oparte są na najdziwniejszych tytułach. Trudno nawet sobie wyobrazić jak można napisać opowiadanie na podstawie niektórych gier, a jednak się da. Odsyłam Was do ramki „dziwactwa fabularne”. Ważne jest też to, co wydaje się być oczywiste, ale o czym można zapomnieć. Im popularniejsza gra, tym więcej opowiadań, sprawdźcie ile można znaleźć tekstów do serii Zelda. No i nie spodziewajcie się wielu nowelek na podstawie gry, która wyszła zaledwie tydzień temu. Pisanie zwykle troszkę trwa.

▶ WARIACJE I INTERPRETACJE

Właśnie, cały czas piszę w sumie o opowiadaniach, a przecież nie tylko ten gatunek literacki pojawia się na stronach internetowych. Mamy też do czynienia z tekstami piosenek i wierszami. Jedne dobre, inne mniej, jak to z twórczością bywa.

Fanfikcja zakłada również pewnego rodzaju kreację fabularną, ale przecież powstają nie tylko nowe historie. Zdarzają się literackie opracowania i dosłowne adaptacje gier. Po prostu przełożone na prozę wydarzenia dziejących się na ekranie.

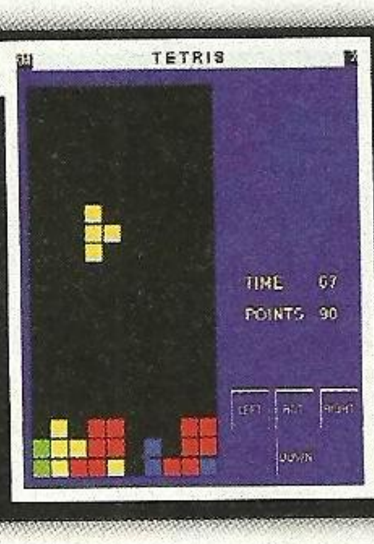
Część tekstów nie musi mieć nawet formy literackiej prozy – mamy więc okazję poczytać opracowania i polemiki, których prapoczątkiem są zwykłe rozmowy i analizy fabularne pojawiające się na forach dyskusyjnych. Silent Hill, FFVII i inne tytuły są rozpracowywane z dbałością teoretyków literatury na kilkudziesięciu stronach rozprawek interpretacyjnych. Nie będę polecał Wam żadnych konkretnych tytułów, bo jest to już kwestia gustu, upodobań i setki innych preferencji czytelniczych.

Sieć jest przeciążona opowiadaniami czerpiącymi garściami ze świata gier konsolowych. Jeśli jesteście zainteresowani, to odsyłam do największej matrycy tekstów na stronie **[http://www.fanfiction.net/cat/209/]** i jednocześnie zachęcam do własnych prób. Jeśli możecie, to pochwalcie się swoimi osiągnięciami. Warto.

Dagon ■ ■

DZIWACTWA FABULARNE

Do niedawna byłem pewien, że nie jest możliwe napisanie tekstu do każdego tytułu na rynku. Z błędu wyprowadziło mnie opowiadanie „The Tetris Party” niejakiego Drillvoice'a. Historia filozoficznych przemyśleń klocka w kształcie litery „L” zmieniła całkowicie mój pogląd na granice fanfikcji. Otóż tych granic po prostu nie ma. Klocek próbujący wpasować się miedzy kolegów z kłopotami natury interpersonalnej, klocek ratujący świat, dziadek klocek opowiadający dzieciom historię swojego kilkusekundowego życia, zanim został zrzucony oraz masę, masę innych opowiadań. Pomyślicie pewnie, że są to śmieszne opowiadania i w większości macie rację, ale nie zawsze. „The Tetris Party” jest jak najbardziej poważne i to samo w sobie jest już niepokojące. Opowiadania na podstawie Ponga? Proszę bardzo, ot takie np. jak Ramblings of the Unimportant Lines. Co się dzieje, kiedy dwa bloki z Ponga gubią piksela-piłeczkę? Nudzą się i szukają wrażeń. Pac-Man? Też jest w czym wybierać. Nie są to bynajmniej odosobnione przypadki. Opowiadań takich jest kilkadziesiąt. Zastanówcie się zanim po jakieś sięgniecie.

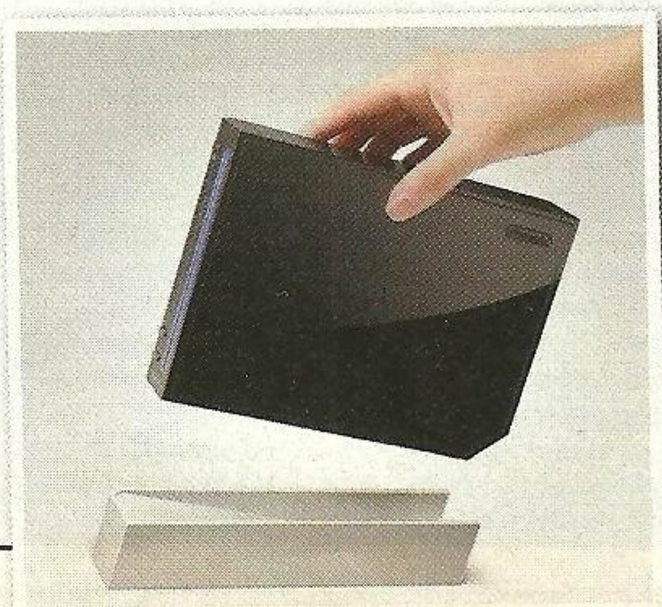


CZYTELNICY NADESŁALI

REVO – DROGA NINTENDO

Jaki ma być nowy Revo, wszyscy już wiedzą: moc niższa od konkurencji, obsługa starych gier, download jeszcze starszych i tajemniczy kontroler. Tymczasem Sony stawia na moc, sieć i jeszcze raz moc, a Microsoft na moc, sieć i jeszcze raz sieć (wiem, upraszczam, ale kolokwialnie taka wydaje się być między tymi dwiema konsolami różnica). A wielkie N pozwala sobie na „zwykłą“ konsolę do gier. Nie multimedialny kombajn i nie stację graficzną. I nowy kontroler wiele tutaj nie zmieni, ani nie przeliczy dodatkowych polygonów, ani nie połączy więcej ludzi w sieć. Dlaczego więc taki kierunek? Niektórzy realistycznie wybiegający w przyszłość tu i ówdzie zdążyli zauważyć, że droga Sony i Microsoftu prowadzi do nikąd. Do kolejnej generacji konsol za kolejnych kilka lat, żeby wierniej obliczyć falującą wodę i obsłużyć więcej osób w sieci. I tak bez końca. I tu mamy Nintendo wychodzące z tanią i w gruncie rzeczy tajemniczą konsolą z nie wiadomo jakim kontrolerem, która może okazać się tym, czego na rynku potrzeba. Może, ale nie musi. Nintendo rezygnując z kilku atrybutow stawia na zupełnie nowe rozwiązania. A to, czy będą one udane i czy się przyjmą, to tylko z pozoru dwie podobne rzeczy.

To widać na przykładzie ostatniego dziecka Nintendo. Dwa ekrany, w tym jeden dotykowy, mikrofon, mobilność i sieć. Dual Screen. Świetne pole do pracy dla programistów z nietuzinkowymi pomysłami.Takie komentarze było słychać w dniu premiery, słychać je i dzisiaj. „Wymarzona konsola dla gier FPP“, „nowe możliwości“, itp, itd. Parę miesięcy i parę gier później premiera PSP. Ci sami ludzie pod wrażeniem nowej kieszonsolki. „Co za ekran, jaka moc“, „filmy, muzyka i internet“, itp, itd. I jeszcze raz ci sami ludzie widząc oczywiste różnice pomiędzy obiema konsolkami nie są w stanie dostrzec tej subtelnej, a może najwazniejszej: PSP wnosząc siłę obliczeniową ulokowaną gdzieś pomiędzy PS one a PS2 z wyświetlaczem zdolnym to pokazać, nie wnosi tak naprawdę nic innego. Nic nowego. Setki gier, które już widzieliśmy z setką rozwiązań, które już gdzieś były. I setki kolejny raz tych samych ludzi zawiedzionych wtórnością gier. Ludzi tak zachwycających się zawsze możliwościami nowych konsol i tak skreślającymi wszystkie „wynalazki“ Nintendo. Ludzi zawsze wypatrujących następnej generacji konsol. Koniec końców, tak jak nie sposób odmówić grom PSP przewagi technicznej, tak nie można odmówić np. Nintendogs, Electroplancton czy WarioWare Touched! przewagi innowacyjności.



I tu dochodzę do konkluzji całych tych rozważań. Czy podobnie nie będzie z Revo i konkurencją? Czy nie warto stanąć trochę ponad i trochę obok tego wszystkiego, żeby zauważyć, że nie ma już potrzeby walki o kolejne polygony, a można walczyć o zupełnie inne, nowe rozwiązania? Nie ma zwycięzcy. Każdy wybierze to, co lubi. Rewolucji nie będzie, kierunek zmian wybierzemy w sklepie.

Inlagd Sill ■ ■

MEGADRIVE

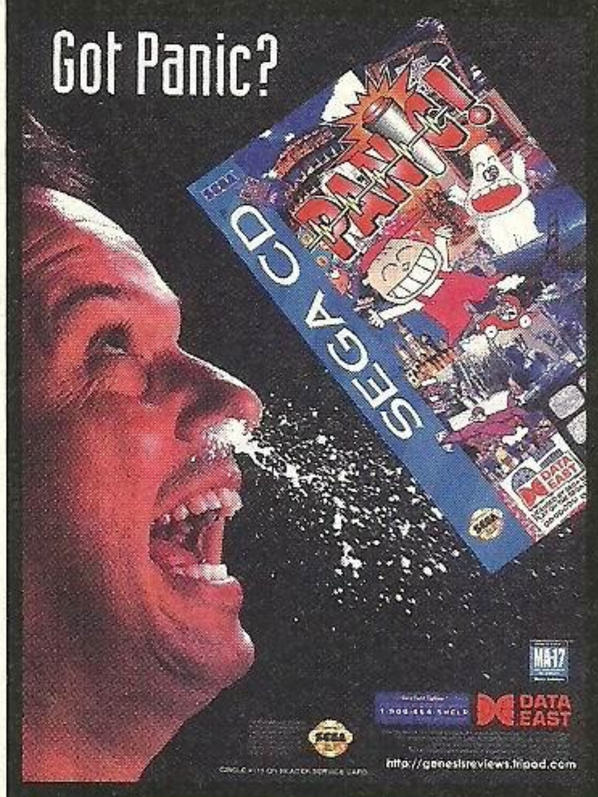
KULTOWE 16-BITÓW OD SEGI - cz.2

SEGA MEGA CD

TECHNIKALIA

Procesor: Motorola 68000 | Zegar: 12.5 MHz | Procesor graficzny: Custom ASIC RAM | Maksymalna rozdzielczość: 320x224 | Paleta kolorów: 64 (128) na ekranie z palety 512 | Pamięć RAM: 6 Mbit | Dźwięk: PCM Stereo, 8 kanałów | Nośnik do gier: Compact Disc | Pojemność CD: 500 MB zdolne pomieścić 62 minuty muzyki, półtorej godziny czarno białego filmu lub 45 minut video w kolorze.

▶▶ Mega CD (sprzedawana w USA pod nazwą Sega CD) to nic innego, jak napęd dysków CD-ROM do 16-bitowej konsoli Sega Mega Drive. „Błękitni" wprowadzili go na rynek dokładnie w cztery lata po debiucie Mega Drive i mieli ku temu przynajmniej dwa dobre powody. Z jednej strony Mega CD była odpowiedzią firmy na rosnącą popularność Super Nintendo, z drugiej zaś – próbą szybkiego unowocześnienia blisko czteroletniej zabawki. Swoją drogą, w tak ekskluzywnych i niszowych gadżetach, jak Mega CD, czy 32X wiele osób do dziś dopatruje się upadku Segi jako producenta sprzętu. I choć przed drogimi i słabo oprogramowanymi platformami do gier nigdy nie stała świetlana przyszłość, Mega CD sprzedawała się nad podziw dobrze. Na tyle dobrze, że popularnością dorównała



konkurencyjnym systemom do gier, deklasując nawet PC Engine z nakładką CD-ROM od NECa. Sega zaprezentowała Mega CD w 1991 roku na wystawie Tokyo Toy Show, zaś pierwszy rok pobytu zabawki na rynku zakończył się wynikiem stu tysięcy sprzedanych jednostek. Marketingowcy szacują, że gdyby Mega CD była niezależną, stacjonarną konsolą do gier zdolną samodzielnie odpalać tytuły, prawdopodobnie sprzedałaby się w znacznie większym nakładzie.

Zainteresowanie graczy Mega CD było naprawdę potężne, problem w tym, że aby korzystać z jej dobrodziejstw, wcześniej należało zaopatrzyć się w Segę Mega Drive. Bez 16-bitowej platformy, Mega CD było jedynie bezużytecznym pudełkiem. Ze względu na wysoką cenę zestawu Mega Drive + CD, nakładkę kupiło raptem pięć procent właścicieli 16-bitowych platform. Największą zaletą Mega CD była oczywiście możliwość czytania płyt kompaktowych, które oferowały developerom nieograniczone ilości miejsca na gry.

Perspektywa przeniesienia się z ciasnego, 32 megabitowego carta na pół giga kompaktu była bardzo atrakcyjna, jednak szybko okazała się dla Segi obosiecznym mieczem. Wielu programistów zapychało powierzchnię CD jedynie wysokiej jakości muzyką oraz licznymi wstawkami full-motion video. Zupełnie jakby przymknięto oczy na to, że Mega CD wyposażono przecież w silniejszy procesor główny niż Mega Drive (12.5 MHz), który przeliczał i skalował obiekty 3D (ubogie bo ubogie, ale zawsze...) nie gorzej, niż scalak konkurencyjnego Super Nintendo. Mimo iż filmowe przerywniki w grach zawsze były fajnym dodatkiem, Sega CD nie radziła sobie zbyt dobrze z ich odtwarzaniem. Dlaczego? Otóż uboga, 16-bitowa paleta kolorów sprawiała, że zarówno bajki, jak i pełnometrażowe filmy prezentowały się na platformie Segi maksymalnie ziarniście i wyblakle. Nie dziwne zatem, że takie tytuły, jak Dragon's Lair, czy Space Ace, a więc gry utrzymane w stylistyce animowanych filmów, nigdy nie osiągnęły na 16-bitowej konsoli zasłużonej popularności i do dziś kurzą się w mrocznych zakamarkach sklepowych magazynów. Mimo iż wielu graczy kręciło nosem na jakość filmów oferowanych przez 16-bitowy system, autorzy gier bardzo chętnie sięgali po wstawki FMV. Okazuje się, że właśnie dzięki tym przerywnikom, mogli oni skierować swoje tytuły nie tylko do szalonych dzieciaków, ale także do nieco starszych odbiorców. W 1993 roku pojawił się mroczny dreszczowiec Night Trap, w którym nie brakowało brutalnych scen, a krew lała się co kilka minut. Kontrowersyjny tytuł szybko wycofano ze sprzedaży, natomiast Sega była w rezultacie pierwszą firmą, która wprowadziła ograniczenia wieku na gry. Nakładkę CD dobiła zbyt wysoka cena (270 funtów w Wielkiej Brytanii) i rosnąca dominacja SNESa. W 1996 roku produkcja Mega CD stanęła. ■ ■

6 RAZY HIT NA MEGA CD

NOVASTORM – Jedna z najlepiej oprawionych wizualnie i dźwiękowo gier, jakie kiedykolwiek zmajstrowała firma Psygnosis. Fakt, Novastorm to tylko strzelanka, w której samolot leci po odgórnie zaprogramowanej trasie, ale to najmniej, co można powiedzieć o tej grze. Dzięki olbrzymiej pojemności płyty CD, każda planeta, każdy pojazd i boss w Novastorm, to w rzeczywistości piękne, renderowane filmy na bieżąco doczytywane z nośnika i wrzucane na ekran. Oryginalne, prawda? Tylko tutaj finałowi przeciwnicy zajmowali po pół ekranu i więcej w swym majestacie. No i ta muzyka... Nawet dziś spokojnie sięgnęłaby po najwyższą ocenę!

FINAL FIGHT CD – Trzeba przyznać, że Capcom bardzo polubił nośnik CD w konsoli Segi – prawdopodobnie dlatego, że umożliwiał on stuprocentowe konwersje ich gier z automatów. W 1993 roku „niebiesko-żółci" zaatakowali Mega Drive konwersją jednego z najlepszych, chodzonych mordobić 2D, a dzięki pojemnemu CD udało im się przenieść także elementy, które do tej pory „z urzędu" wycinano. W Final Fight CD znalazło się przede wszystkim pełne intro i zakończenie gry, w których po raz pierwszy można było usłyszeć głosy ulubionych postaci. Oprócz tego Capcom nagrał świeżą ścieżkę dźwiękową i dorzucił nowe plansze do trybu Time Attack.

DRAGON'S LAIR – Fascynacja developerów nośnikiem CD mogła skończyć się już tylko w jeden sposób. Dragon's Lair to animowany film interaktywny, w którym rola grającego sprowadza się do naciskania w odpowiednim momencie właściwego przycisku. Cała trudność polegała na tym, że nie wiadomo, w którym momencie i co wdusić, żeby rycerz Dirk przeżył i pobiegł dalej. Ostatecznie dochodziło do tego, że grę należało przechodzić metodą prób i błędów, a w rezultacie – nauczyć się jej na pamięć. Jeszcze w żadnym tytule na Mega CD, bohater nie zginął tyle razy. Inna sprawa, że wszystkie zgony Dirka były megazabawne. Fakt, makabryczne, ale to tylko bajka!

NIGHT TRAP – Ach, Night Trap. Gra, która stanowiła mocny argument w dyskusji „Tak, gry są brutalne i już!". Night Trap zapoczątkował trend na gry filmowe, w których każdej decyzji grającego podporządkowane były inne fragmenty filmu. Akcja Night Trap rozpoczyna się w wielkim domu, który zostaje najechany przez zamaskowanych typów. Jako że gracz wynajęty został do ochrony domu – głównym zadaniem w Night Trap jest unieszkodliwienie wszystkich intruzów. Jak? Oczywiście poprzez zastawianie pułapek. Grze można co prawda zarzucić brutalność, ale na pewno nie to, że jest nudna. Jeśli zbyt wielu typów przedostało się do środka, gracz umierał w straszliwych okolicznościach.

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH – Moda na przygodówki minęła dekadę temu, ale nigdy nie jest za późno, żeby wrócić do tych ciekawszych. The Adventures of Willy Beamish w pierwszej kolejności ukazało się na Amigę i PC, ale dopiero w wersji na Segę Mega CD pojawili się lektorzy. Dziewięcioletni bohater gry to dziecko – problem. Drażni nauczycieli, nie wie, co to „trójka" i generalnie robi wszystko, żeby ludzie mieli z nim jak największe kłopoty. Akcja rozkręca się w momencie, kiedy tata Willy'ego traci pracę, niania okazuje się krwiożerczym wampirem, a gang oszołomów zaczyna terroryzować miasto. Mimo iż gra wygląda niewinnie, nie stroni od zbereźnego humoru i ciętego języka.

FAHRENHEIT – Fahrenheit to opowieść o strażaku (lub pani strażak – tego nigdy do końca nie wyjaśniono), który jeździ z ekipą do pożarów i ratuje wszystko co cenne – przedmioty, kosztowności, ludzi. Gra zapodawana jest w formie filmu, a zadanie gracza sprowadza się do klikania w odpowiednich miejscach ekranu. Z jednej strony, taka koncepcja gry pozwala bliżej wczuć się w sytuację. Z drugiej jednak – oglądanie interaktywnego filmu i klikanie od czasu do czasu w różne punkty nie musi być tym, czego oczekujecie od gier. Fahrenheit ukazał się zarówno na Segę CD oraz 32X i w tym drugim przypadku prezentuje się o wiele lepiej.

SEGA 32X

TECHNIKALIA

Procesor: 2x Hitachi (SH2) 32 bit RISC 40 MIPS, 23 MHz | Paleta kolorów: 32,768 kolorów z palety 16,7 mln. | Pamięć: 2 Mb RAM plus 1 Mb pamięci na bufor | Dźwięk: Stereo 8-bit PWM (Pulse Wave Modulation) | Kompatybilność: Sega Mega Drive (Genesis) model pierwszy i drugi.

►► W listopadzie 1994 roku Sega uświadomiła sobie wreszcie, jak wielka przepaść technologiczna dzieli Mega Drive od wchodzących na rynek Saturna i PlayStation, czy od dawna istniejące 3DO. 32X było próbą szybkiego unowocześnienia 16-bitowej zabawki i nadania jej świeżego, 32-bitowego wizerunku. Mimo iż pomysł na urządzenie narodził się w Japonii, projekt i wykonanie 32X w całości pozostawiono Amerykanom. To właśnie Sega of America zdecydowała, że zamiast konstruowania nowej, samodzielnie działającej konsoli, 32X będzie przystawką, która wspomoże działanie 16-bitowej Mega Drive. Jak wiadomo graczom niespecjalnie uśmiechają się przesiadki na nowe platformy do gier i dlatego szacowano, iż upgrade poradzi sobie na rynku lepiej, niż zupełnie nowa konsola. Summa summarum, SOA przedstawiła japońskiemu oddziałowi Segi plany urządzenia napędzanego przez dwa 32-bitowe procesory główne oraz dodatkowy scalak odpowiedzialny za grafikę. Nowe urządzenie wkładało się w slot na carty do Mega Drive i dopiero taka hybryda była w stanie odpalać gry „nowej generacji".

W listopadzie 1994 roku, Sega 32X zadebiutowała w USA (w cenie 150 dolarów!), miesiąc później nawiedziła Japonię (i sprzedawana była tam pod nazwą Super 32X), zaś w styczniu 1995 sprzęt przyfrunął do także do Europy. Początkowo 32-bitowa nakładka notowała świetne wyniki sprzedaży. Błąd Segi polegał na tym, że z obiecanego miliona urządzeń, firma zdołała przygotować raptem połowę, a w najbardziej gorącym, świątecznym okresie nikt nie mógł kupić własnego 32X.

Drugim problemem były już same gry. Nie dość, że pojawiało się ich naprawdę niewiele (ze względu na słabe wsparcie developerów) to ukazywały się one zarówno na cartach, jak i płytach CD. A wiecie, co to oznacza, prawda? Aby sprawdzić przykładowo nową 32-bitową wersję Night Trap na CD, do uruchomienia gry potrzebne były kolejno: Sega Mega Drive, Mega CD i opisywane tu 32X. Zgodzicie się, że nie każdy gracz mógł pozwolić sobie na hybrydę wartą (bagatela) pół tysiąca dolarów.

Pytacie, co ostatecznie pogrążyło 32-bitową nakładkę? Po pierwsze, skandalicznie mała ilość gier. Łącznie pojawiło się około trzydziestu tytułów na 32X, i już po roku graczom zaczął doskwierać prawdziwy głód. Po drugie, urządzenie nie było kompatybilne ze wszystkimi modelami telewizorów. Aby naprawić to niedociągnięcie, Sega opracowała specjalny adapter TV (sprzedawany oddzielnie), który poprawiał kompatybilność sprzętu ze starszymi odbiornikami. Po trzecie wreszcie, miłośnicy Segi dostawali powoli prawdziwego kręćka. Mimo iż 32X było nowym urządzeniem Segi, nie wiedzieli, czy zainwestować pieniądze w Mega CD, czy może poczekać na 32-bitowego Saturna. W obliczu tych smutnych faktów Sega oszacowała, że 32X nie nacieszy się jednak długim żywotem i już w grudniu 1995 roku podjęto decyzję o zaprzestaniu produkcji. ■■

KUPUJESZ?

Zarówno 32X, jak i Mega CD to gadżety na tyle unikalne, że na polskich aukcjach internetowych raczej ich nie namierzycie. Pozostaje zatem rozejrzeć się za importem zza granicy. Jeśli idzie o amerykańskie punkty sprzedaży, jedno jest pewne – dodatki nie mają sprecyzowanych cen i można je nabyć albo bardzo tanio, albo bardzo drogo. Rozszerzenie 32X wraz z dwiema grami udało nam się namierzyć w cenie 110 dolarów (około 350 złotych), ale na tej samej aukcji widzieliśmy koleżkę, który pozbywał się zestawu Mega Drive + Mega CD + 32X + 36 gier za 60 dolców (niecałe 200 złotych).

Średnio jednak cena 32X utrzymuje się w przedziale 50-60 dolarów i jeśli nie trafi się żadna promocja – właśnie tyle będziecie musieli wyłożyć. Podobną kasę sprzedawcy życzą sobie za moduł Sega Mega CD (od 40 do 50 zielonych), choć wyjątkiem jest przenośna CDX, kosztująca blisko 150 dolców (500 złotych). Sporo, jak na sprzęt, który debiutował trzy generacje temu.

SEGA LECZY?

Wróćmy do opisywanej miesiąc temu Segi Nomad. Jeśli uważacie, że przenośna konsola błękitnych służyła wyłącznie do grania, to najwyższa pora, by przedstawić Wam koleżkę o imieniu Sergei P. Skorobogatov. W 1999 roku nasz rosyjski ziomek skonstruował specjalny cartridge, który po wetknięciu w slot konsoli pozwalał na badanie... topografii ludzkiego oka! Fakt, Sergei nigdy nie byłby w stanie samodzielnie zmontować tak skomplikowanej aparatury w pojedynkę i dlatego z pomocą przyszedł mu rodzimy instytut okulistyki. Samo urządzenie działa natomiast tak: zamontowaną na carcie kamerę Sergei przystawia na odległość dwóch centymetrów od oka, a wyniki topografii przesyłane są bezpośrednio na ekran CCD konsoli. Słabo? Żarty o tym, że PS3 ugotuje obiad i nastawi pranie jakoś przestały być w tym momencie śmieszne...

PRZEMIANY MEGA CD

Pomimo tego, że Mega CD żyła raptem pięć lat (co w przypadku 16-bitowej konsoli nie jest wybitnym osiągnięciem), przeszła w tym czasie wiele przemian. Modyfikacje dotyczyły jedynie wyglądu konsoli, gdyż wewnątrz nie wymieniono przez ten czas kompletnie nic. Początkowo Sega CD była duża, znacznie większa niż Mega Drive. Wprowadzenie na rynek odświeżonego modelu Mega Drive II, Sega potraktowała jako dobrą okazję do przygotowania nowego napędu. Następca Mega CD był mniejszy, wygodniejszy w obsłudze i bez problemu można było postawić go obok samej konsoli. Na tym jednak nie koniec modyfikacji. Pod koniec życia projektu „Mega CD", Sega zaatakowała graczy maszyną o nazwie CDX, która nie tylko łączyła w sobie zalety poprzednich urządzeń, ale przy odrobinie chęci posłużyć mogła graczom jako podręczny walkman. A na koniec – Wondermega, ostatni wielki projekt błękitnych w temacie dodatków do Mega Drive. Wondermega to po prostu większa i bardziej nowoczesna wersja CDX, z odpowiednimi wtykami, które umożliwiały zabawę w karaoke.

6 RAZY HIT NA 32X

VIRTUA RACING DELUXE Jedno jest pewne: więcej takich gier, a nie byłoby mowy o przedwczesnej śmierci 32X. Przed Wami tytuł, który wzbudził wśród właścicieli tej maszynki najwięcej emocji. W tym wyścigu, Sega postawiła wszystko na grafikę 3D. W Virtua Racing wszystkie postacie, samochody i pobocza przypominały bardziej zlepki kartonowych pudeł, niż ich rzeczywiste odpowiedniki. Ascetyczna, ale bardzo kolorowa grafika nadała tej grze oryginalnego stylu. Virtua Racing Deluxe było niesamowicie płynne, pozwalało śledzić wyścig z kilku kamer (kokpit z kwadratowymi łapami ludka rządził!) i stawać w szranki z piętnastoma zawodnikami jednocześnie!

VIRTUA FIGHTER – Do dziś zachodzimy w głowę, dlaczego pierwsze trójwymiarowe mordobicie Segi pojawiło się na domowej platformie tak późno. Virtua Fighter, uznane przez Japońskich graczy za jedną z najpotężniejszych mordoklepek w historii, ukazało się dopiero w momencie, gdy 32X stało jedną nogą w grobie, a drugą na skórce od banana. Gdyby tylko ukazało się wcześniej – być może nakładka nie umarłaby tak wcześnie. Resztę znacie. Ośmiu wojowników, trójwymiarowe areny i mocarny system walki dopuszczający zarówno reversale i kontry, jak również odmienne style walki dla każdej postaci. Virtua Fighter doskonale pokazał, że 32X pełne było niespodzianek.

MORTAL KOMBAT 2 – Co prawda, Mortal Kombat 2 zadebiutował wcześniej na Mega Drive, jednak wersja gry na 32X była lepsza. 32-bitowe procesory pozwoliły upchnąć na carcie dokładniejsze i bardziej szczegółowe postacie wojowników. Ponadto dopieszczono animację i podkręcono szybkość rozgrywki, dzięki czemu Mortal Kombat 2 stał się jeszcze bardziej dynamiczny i przyjemniejszy w odbiorze. Aha, raz na zawsze wywalono z gry te wstrętne, 8-bitowe sample (które do tej pory naśladowały dźwięk ciosów i głosy zawodników) i zastąpiono je pięknym dźwiękiem. Nie był to może gigantyczny krok naprzód, ale lepszej wersji Mortal Kombat 2 po prostu nie znajdziecie.

METALHEAD – 32X doczekało się własnej gry o mechach. Umówmy się, że każda konsola musi taki tytuł po prostu mieć. Metalhead wciela nas w rolę pilota gigantycznego robota, który lata po mieście i zaprowadza porządek. Zagrożenie jest naprawdę spore, bo na ulicach pojawił się nagle garnizon wściekłych mechów, a wraz z nimi czołgi, śmigłowce i bojowe pojazdy. Aby ukończyć grę, zagrożenie należało usunąć. Metalhead był jedną z najładniejszych gier 3D, jakie pojawiły się na 32X. Modele budynków i płynna animacja tuszowały nieco fakt, że obiekty dorysowywały się dosłownie metr przed bohaterem. Nie mniej – Metalhead to niezły pokaz możliwości 32X

DOOM – To dziwne, ale pierwszy 32-bitowy Doom na platformę Segi okazał się zbyt obszerny, aby w całości upchnąć go na małym, konsolowym carcie. Aby temu zaradzić, autorzy po prostu obcięli grę z pełnoekranowego trybu. W rezultacie, Doom śmigał w małym okienku, ograniczonym z czterech stron paskudnymi paskami. Lekarstwem na to był po prostu wielki telewizor. Potężne procesory tykające w 32-bitowej nakładce Segi sprawiały, że Doom był ultra płynny, szybki i wzbogacony niespotykanymi dotąd efektami pseudo-3D. Dzięki wspomnianej kompresji obrazu, na jednym carcie udało się zmieścić mapy zarówno z pierwszej, jak i drugiej części tej świetnej gry.

BLACKTHORNE – Dynamit, który nie tylko spotkał się z niewiarygodnie ciepłym przyjęciem, ale pozwolił zaistnieć na rynku firmie Blizzard Entertainment. Bohaterem gry był długowłosy szaleniec (stylizowany na Rambo), który za pomocą potężnej spluwy i pakietu bomb rozwiązywał problem przeludnienia pewnej planety. Blackthorne, mimo iż na pierwszy rzut oka był prostą platformówką 2D, w rzeczywistości ociekał krwią i przemocą, a dwururka bohatera obracała nieprzyjaciół w krwiste befsztyki. Wprawdzie głównym celem naszej postaci było uwolnienie ludzi spod rządów przerośniętych Orków, ale nic nie stało na przeszkodzie, aby także niewinne osoby częstować kulką w łeb.

SONY

PS ONE ZONE

W CO GRAĆ, GDY MACIE PS ONE

PlayStation

GRY BOKSERSKIE

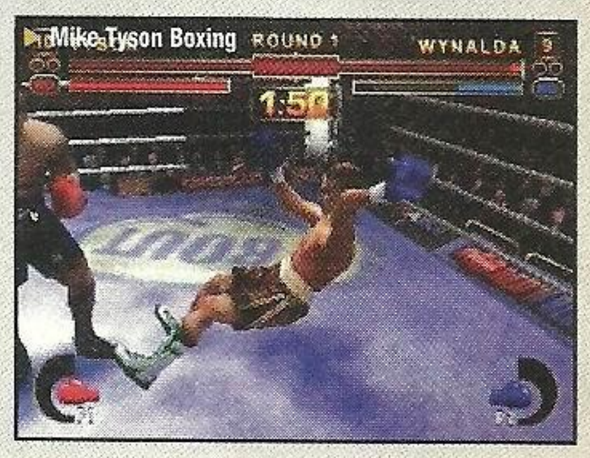
Jeśli nie podoba się Wam gwiazdkowy prezent przyniesiony przez siwobrodego, zawsze możecie podziękować mu prawym sierpowym w szczękę. Dzięki takim gigantom jak Midway, Codemasters i Electronic Arts, PS one miało na pokładzie najlepsze 32-bitowe gry bokserskie. Warto dla treningu obić kilku typów i przygotować się na to, że w pudle pod choinką jednak nie będzie tego przeklętego next-gena.

Kwestią czasu był moment, kiedy Midway Games, weteran sportowych gier zręcznościowych, weźmie na warsztat boks. Owocem przemyśleń wesołych developerów było **Ready 2 Rumble**, gra, która z pewnością sięgnęłaby po złoto w kategorii „najbardziej komiczny symulator sportu". Ready 2 Rumble to festiwal karykatury i groteski – na ringu zmierzy się szesnastu kompletnie różnych i bardzo charakterystycznych bokserów, z których żaden nie istnieje w rzeczywistości. No chyba, że śledząc transmisje na HBO przegapiłem gdzieś masywnego tłuściocha o ksywce Butcher Brown i małego, wyszczerzonego murzynka imieniem Afro Thunder. Chłopcy, mimo iż wyglądają na pokrzywdzonych przez życie, stają do walki o pas mistrza świata, a każdy z nich dysponuje solidnym zestawem ciosów, combosów i nokautujących specjałów. Na pewno lubicie wyzwania, dlatego ucieszycie się na myśl, że rozpoczynając zabawę do wyboru macie wyłącznie trzech zawodników. Dopiero po dłuższej chwili do szeregu dołączą takie sławy, jak tajwańczyk Jet „Iron" Chin, meksykanin Angel „Raging", czy tłuścioch Nat Daddy z Las Vegas. Swoją drogą, postacie może i wyglądają jak dowcipy grafików (uwydatnione podbródki, gigantyczne afro, stanowczo za duży brzuch...), ale od razu daje się zauważyć, czyimi są karykaturami. Innymi słowy, Butcher to Mike Tyson i nie ma opcji, żeby było inaczej! Sama walka zaś sprowadza się do szybkiej i dynamicznej wymiany ciosów. Są uderzenia niskie, wysokie, podbródkowe, krótkie, długie – no po prostu wszystkie. Jeśli w trakcie starcia uda Wam się złożyć napis RUMBLE (czyli naładować specjał), bokser będzie przez moment bił o wiele mocniej. A im więcej plomb zbiera zawodnik, tym bardziej obitą gębę prezentuje w kolejnych rundach. Ready 2 Rumble to w ogóle pierwsze mordobicie, w którym uszkodzenia twarzy były naprawdę widoczne. Siniaki na pysku biednego Afro Thundera i wybite zęby Daddy'ego bolały od samego patrzenia! Nie do obejścia jest również fakt, że Midway zadbało w grze o karykaturę jednego z najlepszych zapowiadaczy walk – Mike'a „Let's get ready to rumble" Buffera. Mike tylko podkręca szalone tempo R2R, a tytuł możecie bez obaw łykać w ciemno. Jeśli starcia karykaturek wydadzą się Wam zabawne, koniecznie zaopatrzcie się w sequel. Ready 2 Rumble 2 to tradycyjnie – lepsza grafika, poprawiona animacja i stary, sprawdzony model walki. No i ciekawostka – Ready to Rumble na PS one wyglądało dwa razy lepiej, niż ta sama gra na pozornie mocniejszym Nintendo 64. Nieźle.

Zmieńmy jednak klimat na nieco poważniejszy. W 2000 roku mistrzowie z Codemasters dostarczyli bokserską grę o nazwie **Prince Naseem Boxing** – tak trudną, że część odbiorców podziękowała jej już na wstępie. W pewnym momencie użyto ciekawego porównania, w myśl którego, gdyby serię Knockout Kings porównać do Ridge Racer, to Prince Naseem byłby Gran Turismo. Fakt, jeśli liczyło się na szybkie grzmocenie po przyciskach pada i wysyłanie na deski jednego zawodnika po drugim, to w tej grze w ogóle nie było czego szukać. Szczególnie zaporowa okazała się rozgrywka dla jednego gracza. Nawet na najniższym poziomie trudności (Novice) potrzeba było godziny treningu, aby przyswoić reguły „zabawy". Kiedy już przebiło się przez system, szybko wychodziło na jaw, że Prince Naseem to w rzeczywistości najgłębsze bokserskie doświadczenie na konsoli do gier. Inna sprawa, że wyłącznie dla największych fanów tego sportu. Bardzo ciekawy okazał się tryb kariery, gdzie dobierając odpowiednie programy treningowe i przeciwników do sparingu, przygotowywaliśmy Naseema do kolejnych meczy. Jedyną bolączką w porównaniu do Knockout Kings było to, że Naz to jedyny istniejący w rzeczywistości zawodnik. Reszta bokserów wzięła się w tej grze z kosmosu. Pytacie, co wyjątkowego kryło się w systemie walki? Cóż, być może to, że tak ciężko było wyprowadzić pojedynczy cios. A być może to, że gra szczególnie wynagradzała momenty, w których robiliśmy uniki? O magii Prince Naseem przekonacie się prawdopodobnie w momencie, gdy wytrzymacie na ringu 12 rund z pierwszym lepszym zawodnikiem. Spocicie się.

Jeśli natomiast szukacie czegoś pośredniego pomiędzy lekką zręcznościówką a symulatorem boksu, warto zainteresować się grą **Mike Tyson Boxing**. Potężny Mike, w przerwach między biciem kobiet, policjantów i innych bokserów, współpracował z Codemasters przy produkcji qry. Mimo iż ci sami programiści spłodzili wcześniej bardzo dobrego Prince Naseem Boxing, gra z Żelaznym Michałem taka fajna już nie była. Ciosy wyprowadzało się banalnie prosto i wystarczyło znać zaledwie dwa, trzy zagrania, aby rozpracować cały system walki. Gdyby nie tryb kariery (długi i monotonny), wirtualny Tyson nie miałby zbyt wiele do zaoferowania. Dodajmy, że kariera została niemal żywcem skopiowana z Prince Naseem Boxing, więc nie obędzie się w niej bez dużej ilości treningów i sparingów. W każdym razie, jeśli szukacie lżejszej odmiany Prince Naseem, Mike Tyson Boxing służy żelaznym ramieniem.

Ostatnią godną polecenia zabawką jest seria **Contender**. Zdrowa ilość trybów rozgrywki (Exhibition, Vs, Tournament, Career) i czterdziestu zawodników do odblokowania z pewnością zatrzyma Was przy konsoli przez minimum dwa tygodnie. Szkoda jednak, że spośród tej czterdziestki bokserów, tylko dziesięciu walczy odmiennym stylem. Pozostali panowie to nic innego, jak wesołe klony. Ale mniejsza z tym. Contender to przede wszystkim wysoki (ale nie przegięty!) poziom trudności i zabawa w rozpracowywanie stylu przeciwnika. Po prostu nie ma szans, aby każdego typa załatwić tą samą taktyką. I jeszcze coś. Nawet jeśli zdobędziecie w tej grze pas, natychmiast pojawią się ochotnicy, którzy zechcą Wam go odebrać. Fajna sprawa. **Matt** ■ ■



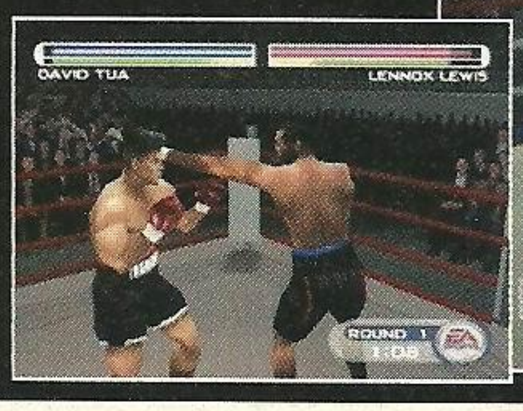
SERIA KNOCKOUT KINGS

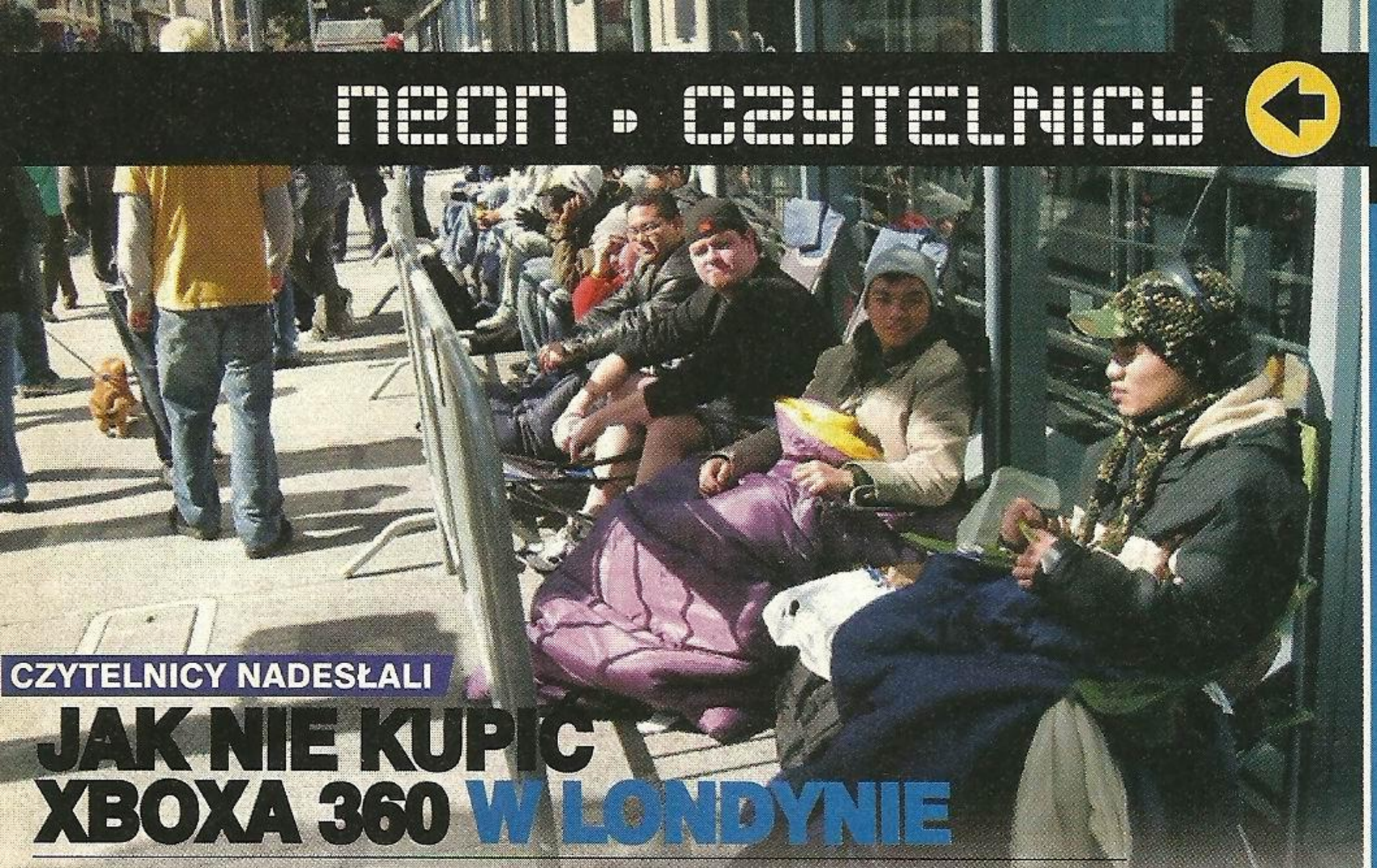
Zajawka na konsolowy boks zaczęła się wraz Knockout Kings. Dacie wiarę, że PlayStation istniało na rynku przez dobre trzy lata i nie doczekało się w tym czasie ani jednej gry traktującej o sporcie Gołoty? Co śmieszne, nawet na odwrocie pudła od pierwszej konsoli widniała gra bokserska – cały haczyk w tym, że nigdy się nie pojawiła. Sprawy w swoje ręce wzięło EA, wypychając na rynek Knockout Kings, eksperymentalny tytuł, który z założenia przerodzić się miał w serię. Knockout Kings nie było pierwszym podejściem „elektroników" do wirtualnej pięści. Wcześniej firma starała się zabłysnąć na rynku PC, Genesis, a nawet 3DO, dostarczając kolejno 4D Boxing, Toughman Contest oraz Foes of Ali.

W momencie, gdy EA darowało sobie zręcznościową linię gier i obrało ścieżkę symulacyjną, sprawy potoczyły się w dobrym kierunku. I choć patrząc na Ready 2 Rumble można odnieść wrażenie, że najlepsze gry bokserskie, to takie, które nie traktują tego sportu poważnie, istnieje cała rzesza ludzi spragniona oryginalnych imion, sylwetek i twarzy ze świata boksu.

W Knockout Kings na ringu stanęło blisko 38 zawodników, wśród których nie zabrakło nikogo. Jest Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya – nie starczy mi miejsca na wymienienie wszystkich. Jeśli żaden z dostępnych ziomków nie spełni Waszych wymagań, zawsze możecie odwiedzić kreator postaci i stworzyć własnego ludka. Ustalić kształt twarzy, kolor włosów, masę ciała. Obok drogich licencji, w grze znalazła się masa fajnych, realistycznie wyglądających ciosów, prawych i lewych sierpowych, podbródków oraz kontr. I już mniejsza nawet z tym, że aby dobrze walczyć, należało wciskać na padzie po cztery przyciski jednocześnie. Problem Knockout Kings polegał na tym, że postacie w grze średnio współpracowały z przyciskami joypada. Walka wyglądała przez to nieco chaotycznie, a bokserzy przypominali okładające się ciężkimi torbami baby. EA sukcesywnie likwidowało błędy w kolizjach i poprawiało animację wojowników, ale to już temat na Knockout Kings 2000 i 2001. No i mała przestroga na zakończenie. KK to jedna z tych skomplikowanych gier, w których człowiek, zanim w ogóle wyjdziecie na ring, wcześniej musi wkuć na pamięć stosy ciosów.

O ile następca Knockout Kings z dopiskiem 2000 nie był miażdżącym krokiem naprzód (raptem kilku nowych zawodników i poprawiona gdzieniegdzie animacja), Knockout Kings 2001 wniósł do serii kilka poprawek. Najważniejszą z nich był system Dynamic Punch Control, a więc możliwość podnoszenia umiejętności boksera poprzez serie ciężkich treningów. Im więcej bokser trenował, tym wyższe statystyki siły, szybkości i zdrowia. Knockout Kings 2001 to najlepsza gra bokserska na PS one, choć polecam Wam obadanie całej serii. Kontrolnymi seryjkami ciosów najlepiej.





CZYTELNICY NADESŁALI

JAK NIE KUPIĆ XBOXA 360 W LONDYNIE

Oto wstrząsający zapis walki przebywającego w Londynie Neya o cztery konsole Xbox 360 w wersji Premium. Czy powinniśmy narzekać na Polskę? [opracował: Mielu]

Piątek, 25.11.2005
Już wiem, że idę stać w kolejce pod HMV z dziewczyną w przyszły czwartek w nocy, bo w Dixons coraz mniej wierzę – będą mieli około piętnastu Xboxów, a nie wiem, na którym miejscu na liście preorderów jesteśmy. Wolę nie ryzykować.
HMV ma mieć trzysta konsol, z czego maksymalnie dwieście idzie na preordery, więc sto 360 jest do wzięcia. Jakby co, to po prostu zwrócę w HMV konsolki i wezmę z Dixons.

Poniedziałek, 28.11.2005
Jutro jadę do HMV i jeszcze się wypytam jak z tymi X360 u nich i o której ewentualnie zacząć stać w kolejce...

Środa, 30.11.2005
Koleś w Dixons powiedział mi, że konsole można odebrać podczas premiery, czyli 22 grudnia. Szok. Kłócił się ze mną, że wtedy jest premiera w Europie. Spasowałem i jutro tam idę jeszcze raz, może tym razem będzie ktoś bardziej kompetentny. A ja myślałem, że to tylko w Polsce tak jest. Teraz to ja się boję i o mojego Xboxa. Jutro po południu, jakoś po pracy, pójdę stać w kolejce. W najgorszym wypadku myślę, że uda mi się kupić w tygodniu jakoś, jak będzie dostawa.

Czwartek, 01.12.2005
Byłem dzisiaj w dwóch HMV, trzech Virgin Megastorach i jednym naszym Dixons. Nie będę jednak stał w kolejce, bo HMV dzisiaj zamiast 300 konsol dostało 60 i więcej mieć nie będzie. W The Game powiedzieli mi, żebym jutro o 7 rano przyszedł do nich, bo ludzie, którzy mają preordery, ale nie odbiorą konsol tracą je i będą mogli je sprzedać. Problem w tym, że o 7 mam pracę i nie mogłem się zwolnić – jedyne, co załatwiłem, to to, że kończę o 9 rano.
W Dixonie nie ma szans, żeby jutro coś załatwić – mają tylko pięć konsol. Powiedzieli mi, że zadzwonią do mnie może koło środy.
W jednym Virginie mają jutro mieć kilka, tam też pójdę, ale już nie wiem od jakiego sklepu zacząć. Dzwoniłem teraz do innego HMV, to kilka konsol będą mieć jutro, ale gwarancji nie dają, że będą jeszcze o 9 rano. Tyle dobrego, że mój X360 w Dixonie już jest i nie muszę się spieszyć z jego odbiorem. Mam czas jutro do 18.

Piątek, 02.12.2005 D-Day
Dzisiaj udałem się do Dixons po swojego X360 (miałem preorder) i okazało się, że koleś przede mną kupił ostatniego... sprzedawali bez kolejności składania preorderów. Skandal!!! Akurat przede mną koleś wziął ostatniego. Chyba ich tam wszystkich pozabijam. Jakbym dzisiaj rano poszedł, to bym mógł kupić i więcej! Szkoda, że mi tego wcześniej nie powiedzieli, że kolejność się nie liczy. Odesłali mnie na przyszły tydzień.
Szukałem też X360 gdzie indziej (w sumie potrzebuję czterech) i też nigdzie nie ma. Ogólnie konsol brak (cudem się da tylko Core kupić), gier brak (jeden Perfect Dark Zero Limited udało mi się kupić – CUDEM...), RGB kabli zero, Play and Charge kitów zero itd... Paranoja. Jestem załamany. Do dzisiaj byłem przekonany, że mój X360 jest „gwarantowany"... Nie wiem, co teraz robić. Nie mam pojęcia, gdzie jeszcze mogę poszukać. A i w tych Dixonach, w tym zestawie nie ma drugiego pada gratis. Też załamka. Mam nadzieję, że Microsoft dorzuci X360 w przyszłym tygodniu. Byłem w małych sklepikach na obrzeżach miasta, to tylko Core mają. No to mam w domu Perfect Dark Zero, a nie mam konsoli. Trudno wytrzymać. Core kusi, ale jest nieopłacalny, z kolei cierpliwość nie jest moją cnotą... A pudełko limitowane od PDZ rządzi absolutnie.

Po przejściu około dwudziestu sklepów (w jednym do kolesia, który właśnie kupił Xboksa 360 na moich oczach podszedł inny i proponował mu za niego 500 funtów...) jestem wykończony, zdołowany i jedyne co dobre, że w PDZ trochę pograłem... na standzie.
Takie napisy widać wszędzie: "Due to high demand the Xbox 360 will be in short supply until next year. Limited stocks will be available for home delivery in Dec/Jan, restricted to one per customer".
Tu są na wystawach pudełka od akcesoriów, a jak idziesz do kasy, to mówią, że „out of stock – sorry". Myślę, że przynajmniej ten jeden Xbox z Dixons jest gwarantowany na przyszły tydzień.
Mam kupować Core? Chyba poczekam mimo wszystko przynajmniej do dziesiątego. Jak dziesiątego nie będzie Premium, to kupię Core. Jakoś cały hype właśnie ze mnie opadł, ale mimo wszystko jutro pojadę i poszukam.

Sobota, 03.12.2005
Zebrałem się dziś rano z nastawieniem, że jednak kupuję Core. Pojechałem najpierw do Virgin Megastore, gdzie mieli tego dużo wczoraj... Dzisiaj już nie było (it figures...). To samo w każdym innym sklepie, które swoją drogą opustoszały po wczorajszym oblężeniu – widać tylko przemykających kolesi, którzy rzucają pytanie – „three-sixty?" i po usłyszeniu „sold out" lecą szukać dalej. Też przyjąłem taką technikę... W jednym The Game powiedzieli mi, że mają mieć na bank X360 Core w środę i nie powinno być problemów z ich kupnem (Premium już mają wyprzedane do lutego chyba). Zobaczymy jak to będzie. Co do kabli VGA i SCART to jutro jadę tam, gdzie mają być wszystkie.
Jutro też będę szukał tych konsol. No nie wierzę po prostu, żeby nigdzie kilku Core'ów nie było, w całym Londynie. Dzisiaj nie było – wszędzie tylko pady i faceplate'y. Nawet kabli brak.

Poniedziałek, 05.12.2005
Konsole mają być środa-piątek. Ze swoim egzemplarzem poczekam jednak, tym bardziej, że mój kumpel kupił, coś mu się zepsuło i nawet nie mogą mu póki co wymienić. Wstrzymam się, może będą cichsze modele, cena spadnie i nie będzie takiej paranoi, więc jak coś to w tym tygodniu będzie jedno Premium z Dixona na 99 procent. W ogóle kumpel, który siedzi teraz w Niemczech. napisał mi, że wystawił w Polsce aukcje internetową – Premiumy z dodatkowym padem sprzedał po 1950 złotych. On się nie zna na konsolach i zapytał mnie przez mail, czy cena jest ok. Szkoda, że nie napisał wcześniej, to byśmy sobie od niego załatwili Xboxy, a tak lipa.

Czwartek, 08.12.2005
Na razie w Dixonie nie ma tego Xboxa. Jutro mają być na 80 procent. Jak ja go nie odbiorę, to poproszę kumpla. Ma być przed świętami już na sto procent, więc jak coś to on wyśle.

Piątek, 09.12.2005
Dzisiaj znów z samego rana szukałem Xboxa 360 i znowu nic. Game, Virgin i HMV dostały po kilka, ale zarezerwowane wszystkie dla preorderowców... z października. Skoro oni dostali, to może i „mój" Dixons? Dostali. Szkoda tylko, że pięć, które rano sprzedali innym preorderowcom zapominając, że to ja byłem na pierwszym miejscu na liście. Zapomnili też o tym, że mieli do mnie zadzwonić. Polska mi się przypomina. Chciałem ich dziś pozabijać. Pieprzę takie interesy. Chamstwo i tyle. Na razie poddaję się.
Ney ■ ■

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

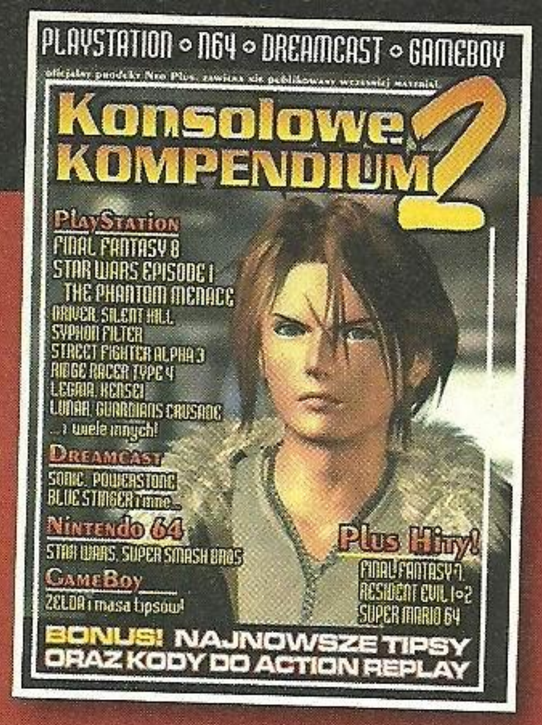
Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

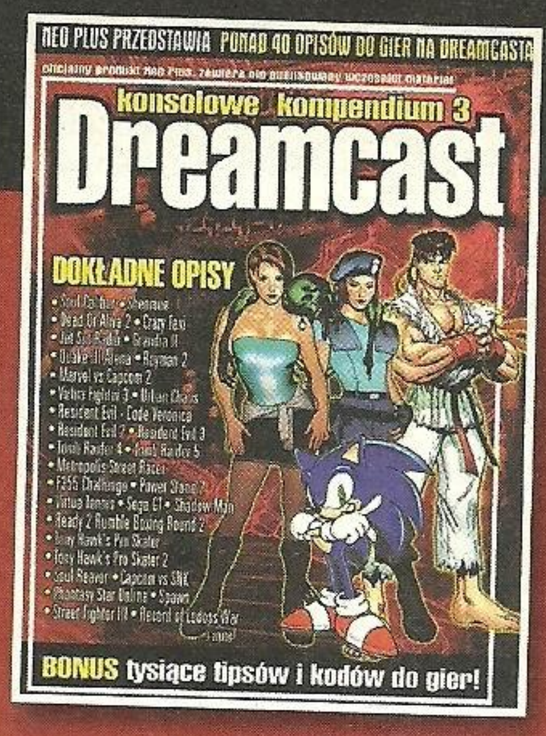
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

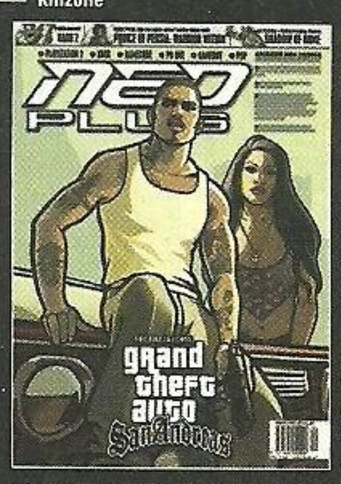
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

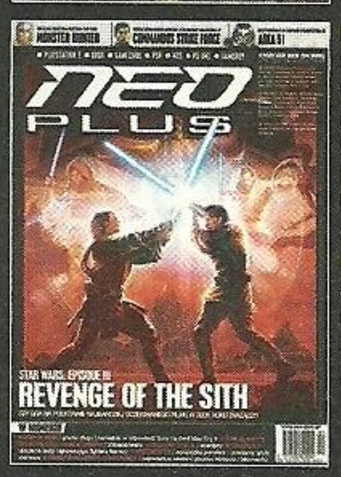


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

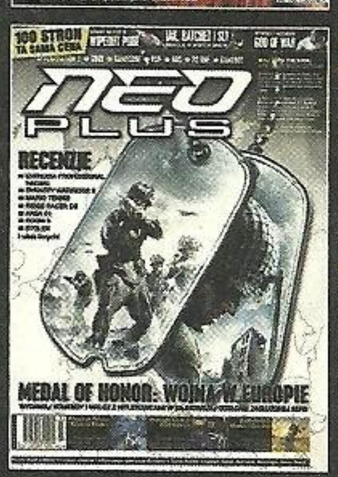
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

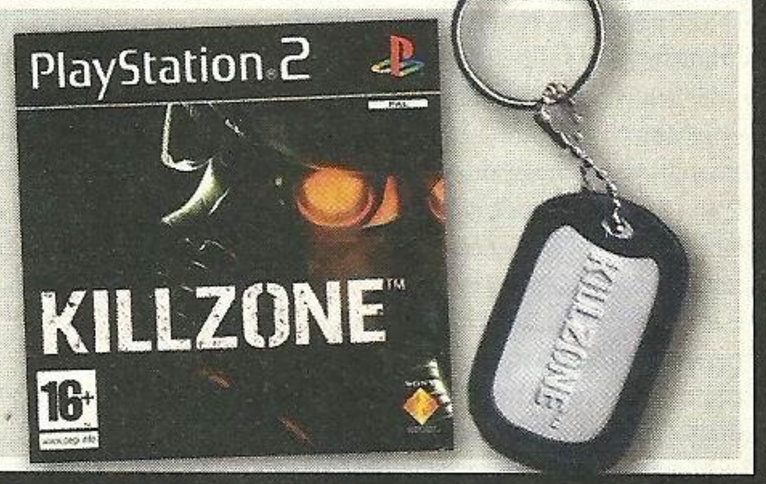
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

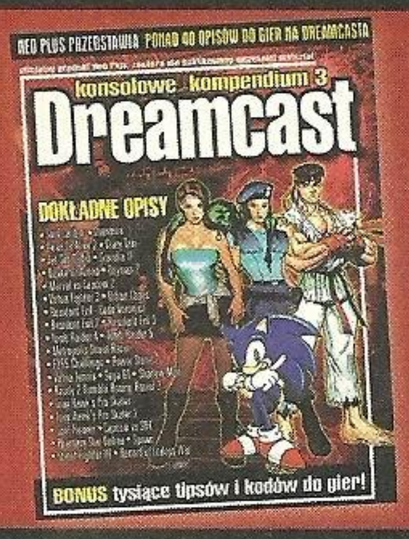
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

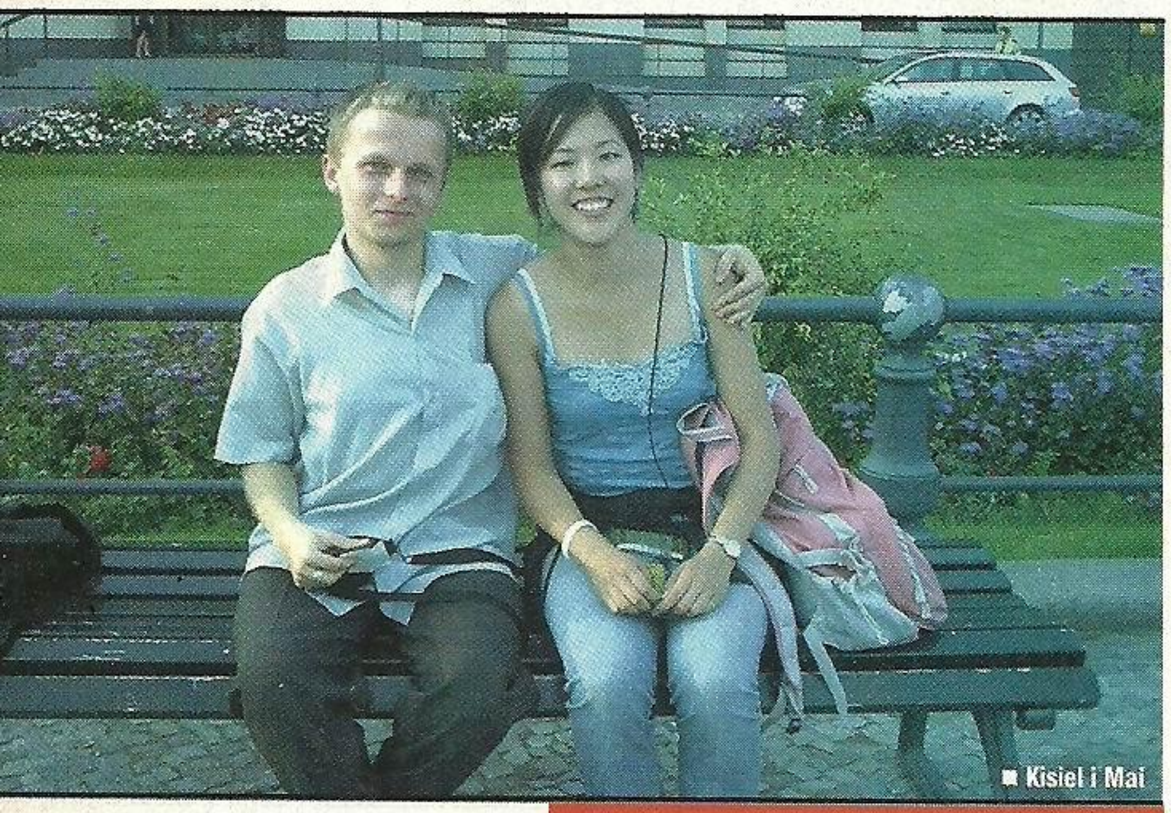
Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana



■ Kisiel i Mai

WITAJCIE

Nie wiem, co na to wpłynęło – reorganizacja rubryki, wprowadzenie przez ekipę czerwonego koloru, czy jakiś niewytłumaczalny atak przedświątecznej chandry. Dość powiedzieć, że tematami przewodnimi Waszych maili była: miłość bez granic, braterska zdrada, niegasnąca siła uczuć i zgubne skutki miłości nieroztropnej. Z kilku przebijało zaś pragnienie znalezienia kogoś. No, ale to mniej więcej normalka.

Okej, zapraszam do rubryki Kasia radzi. Znaczy Banan zaprasza. Konkretnie w imadło.

Dobra, wiecie co robić.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

DRUGA EPIDEMIA

Hejka. Mam pytanie – czy można liczyć na pojawienie się opisu RE: OUTBREAK 2? Chyba nie tylko mnie zaczyna wnerwiać ta gra. Pozdrawiam. ■

Sporo osób ma problemy z tym tytułem. Opis opublikujemy w kolejnym numerze.

NIEKOMPATYBILNOŚĆ

Siema. Mam pytanie. Czy można podpiąć kabel GBA-GCN do Nintendo DS i grać multi na przykład w Zeldę Four Swords? MDK ■

Niestety, Nintendo DS wyposażono tylko w łączność bezprzewodową. Innymi słowy: nie można.

METAL NA KLOCKU

Cześć! Czy Metal Gear Solid 3: Snake Eater wyjdzie na Xboxa? ■

A to dobre pytanie. MGS2 Substance ukazał się, być może MGS3 Subsistence powtórzy ten wyczyn. Jednak gry na Xboxa do tej pory nie zapowiedziano, stawiamy zatem, że nie.

BUZZ ME UP, SCOTTY

Czy w BUZZa na PS2 można grać na padzie? Padach? Czy konieczny jest buzzer? ■

Sprytnie. Nie można – znajdujące się w zestawie Buzzery są konieczne do uruchomienia gry.

JAKIEJ PREMIERZE?

Cześć! Ile bdzie kosztował Xbox 360 po premierze w Polsce? ■

Premiera Xboxa 360 w Polsce zaplanowana została na IV kwartał 2008 roku. Ahaha, niezły dowcip, co? Microsoft nie jest zainteresowany wprowadzeniem sprzętu, do którego się dopłaca, na nasz rynek. Powody są dwa: niskie średnie zarobki ludności i wysoki wskaźnik piractwa. Nic nie wiemy o oficjalnej premierze tej konsoli w Polsce. Ale radzimy sobie. Wersję Core można kupić za półtora tysiąca, Premium za dwa tysiące – spodziewamy się, że ceny spadną na wiosnę 2006.

PECET? A PO CO...

Cześć! Czy żeby grać na Xboksie 360 przez Live potrzeba do tego PC? ■

Nie. Wystarczy modem z routerem, albo combo router + modem. Pecet podpięty do netu też może być, z kartą sieciową łączącą go z Xboxem, ale nie musi.

NIPPON LOVE STORY PART 2

Pozdrawiam serdecznie całą Redakcję oraz wszystkich czytelników N+ i spieszę z podaniem mini-poradnika pt. „Jak zdobyć piękność z Kraju Kwitnącej Wiśni". Otóż historia dotycząca mnie i Mai, a dokładniej naszej wspólnej miłości, jest trochę długa, przez to opiszę najważniejsze kwestie i epizody z naszego wspólnego życia.

↳ **I prosto.**

Pamiętam ten dzień, kiedy to byłem na praktykach w Brukseli i gdzie Mai była reprezentantką Japonii w działaniach pomiędzy NATO a Krajem Kwitnącej Wiśni, bo mało kto wie, że Japonia oficjalnie stara się o członkostwo w NATO, pomimo że jej położenie geograficzne odbiega od struktur i idei Paktu Północnoatlantyckiego.

↳ **Tak. Sądzę, że zdecydowanie niewiele osób o tym wie. Nie, żebym na przykład ja – o nie, nie, nie, ale nasi czytelnicy z pewnością są tym pozytywnie zaskoczeni.**

Studiując politologię załapałem się na te praktyki w NATO HQ i wtedy właśnie dowiedziałem się o współpracy Paktu z Japonią.

↳ **Oho. Pierwszy płotek. Trzeba coś studiować i pewnie jeszcze do tego być dobrym. Czyli nie wystarczy być graczem? Znać nazwiska kilkorga osób z teamu Square? Odróżniać mangę od anime?**
Damn. Myślę że bardzo wiele osób jest teraz mocno rozczarowanych.

Generalnie rzecz biorąc, gdy poznałem Mai, nie śniło mi się nawet, by z nią planować nasze wspólne życie. Miła, sympatyczna, ładna, ale ja do niej nic nie czułem prócz sympatii i wtedy właśnie przekonałem się, jaki ten naród jest bezpośredni :)

↳ **Nie wiem jak reszta z Was, ale w tym momencie rozsiadłem się wygodniej, oceniłem liczbę osób w pomieszczeniu za mną, nerwowo chrząkając przestawiłem monitor tak, żebym zasłaniał go całego na wypadek czyjegoś nagłego wejścia do pokoju i zabrałem się do dalszej lektury.**

Po wieczornej kolacji w centrum Brukseli wśród delegatów japońskich i mnie, Mai zadała mi pytanie, czy jestem (na nasze polskie słownictwo przekładając) „wolny". Odpowiedziałem, że tak i usłyszałem coś, czego nigdy wcześniej zbyt często nie miałem okazji usłyszeć. Mianowicie powiedziała, że „widzi naszą wspólną przyszłość razem". Wtedy zrozumiałem, że moje marzenie odnośnie tego, że będę miał żonę z Japonii, prawdopodobnie zostanie urzeczywistnione.

↳ **Jestem przekonany, że niejednemu graczowi podobne słowa wyrywały się z ust, kiedy siedział przed monitorem, robiąc codzienny przegląd sajtów z folderu ulubionych. Ba – mnie samemu słowa te także nie raz wyrwały się, kierowane do przeróżnych niewiast, o czym podczas kontrolnych rozmów telefonicznych w dniu następnym usłużnie informowali mnie kumple. Dobrze wiedzieć, że czasem bywa odwrotnie.**

Nawet pomimo że, tak jak wspominałem wcześniej, nie sądziłem, że będzie to Mai Sakamaki. Dzięki niej, tak jak pisałem, 2 miechy temu zwiedziłem Japonię, TGS oraz poznałem moich przyszłych teściów (dobrze, że teściowa daleko mieszka ;).

↳ **Ujmijmy to tak – twoja historia jest tak urzekająco prosta, że potwornym przestępstwem byłoby nie zamieszczenie jej tutaj dla wpuszczenia nieco nadziei w trzepoczące serca naszych graczy.**

Mała podpowiedź z mojej strony. Bilet do Japonii, jeżeli dobrze poszukacie i ktoś będzie się wybierał, kosztuje w sezonie zimowym od 428 do 600 Euro w dwie strony, a w sezonie letnim około 700 Euro. Czyli pół roku normalnego oszczędzania.

↳ **No to już wiecie. A jak chcecie kogoś poznać, to proponuję nawiązać kontakt z Marcinem, być dla niego miłym i usłużnym, a może ułatwi Wam nawiązanie kontaktu z koleżankami Mai.**
O ile będzie chciał.
I Mai będzie chciała.
I jej koleżanki będą chciały.
No dobra, ale przynajmniej macie jakiś punkt zaczepienia.

Przesyłam także fotkę moją i Mai. Teraz znowu w marcu czeka mnie, krótki bo krótki, bo „aż" tygodniowy pobyt w Japonii, także, jeżeli ktoś chciałby się czegoś poradzić odnośnie wyjazdu, zakwaterowania itp. to służę pomocą. Oto mój mail: **ufomj@interia.pl** albo **marcinkun@hotmail.com**
Pozdrawiam Was ciepło i życzę Wszystkim Szczęśliwego NOWEGO ROKU
■ ■ **Marcin „kisiel" J.**

↳ **Wielkie dzięki za podzielenie się wiedzą, swoją naprawdę budującą historią oraz adresami mailowymi. Wierzę, że co mniej nieśmiali czytelnicy mający akurat luźne 600 euro skontaktują się z Tobą. Natomiast od siebie życzę szczęścia i powodzenia – strasznie lubię czytać o fajnych, radosnych historiach.**

BRATERSTWO WILKÓW

Cześć! Witam całą redakcję Neo Plus!
Chciałem się do was zwrócić z pewnym nierozstrzygniętym sporem pomiędzy moim bratem a mną. Chodzi o grę FFX.

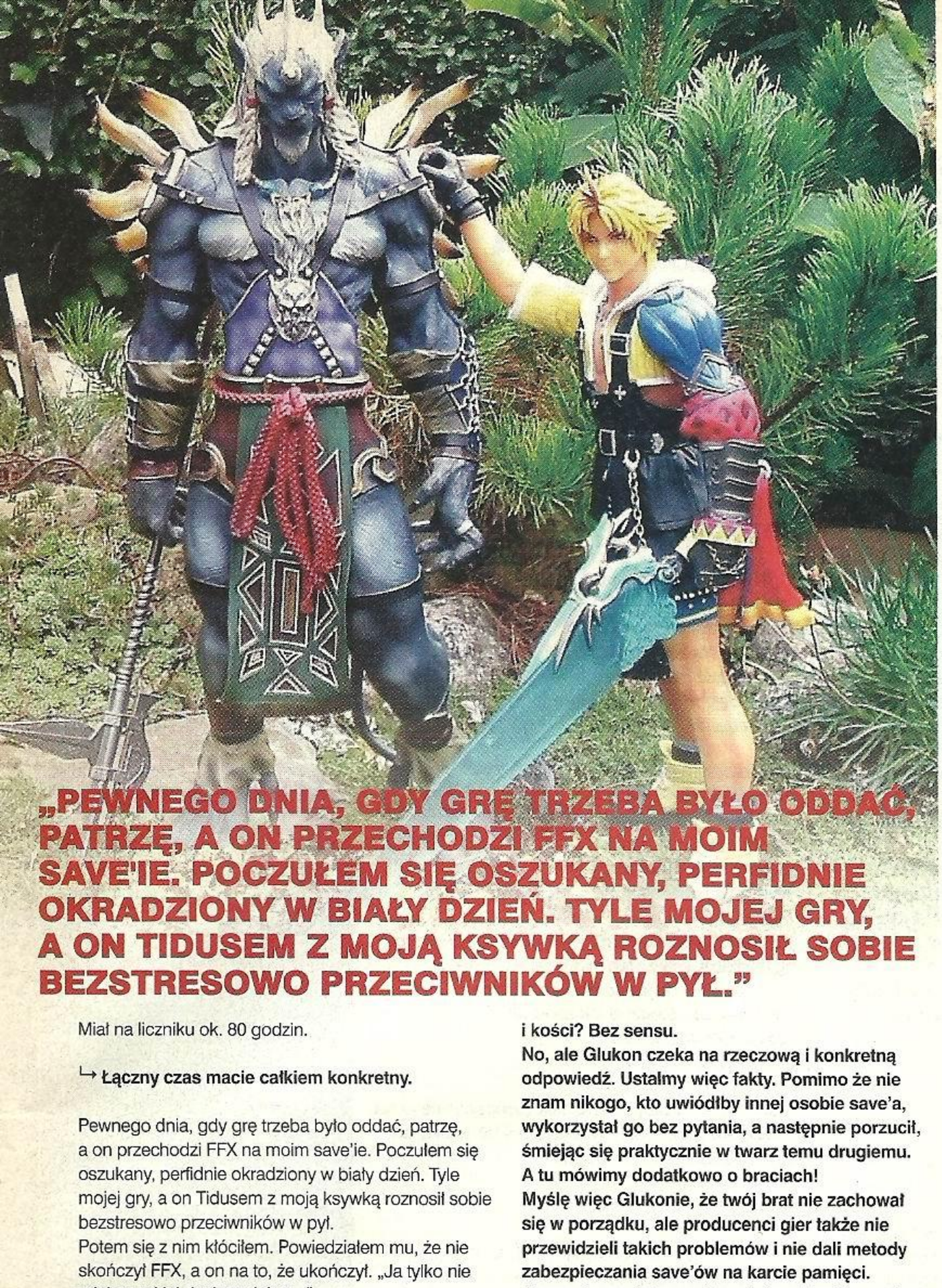
↳ **Nie potrafią rozstrzygnąć, który z nich bardziej przypomina Tidusa? Wybierają się na mangowy konwent, obaj chcą być Lulu, ale mają tylko jedną parę pończoch? Odpowiedzi już za chwilę.**

Jakoś na wakacje otrzymaliśmy od kolegi oryginalną, angielską wersję tej wspaniałej gry. Brat pełen zapału zaczął w nią grać pierwszy. Jak nie było jego, to grałem ja i tak na zmianę. Pamiętam, że zanim zacząłem swoją przygodę, dzielił mnie do brata ogromny dystans. A dokładnie do akcji na statku, gdzie Wakka został skarcony przez piękną Lulu.
Potem do samego końca to ja już byłem o „krok" do przodu, zarówno pod względem doświadczenia, jak i scenariusza. Zdobyłem wszystko, co było do zdobycia, pokonałem wszystkie Dark Aeony (oprócz Penance), w BlitzBall moja drużyna wygrała nawet 9-0. Każda postać ma zapełnioną całą Sphere Grid. Zdobyłem wszystkie monstra. Potem dopalałem siłę, punkty życia, itp. do 255 punktów. Najgorszy był ten wyścig z balonikami, by móc otrzymać przedmiot do broni Tidusa.
Grałem ogółem 280 godzin.

↳ **Wow. Nie, naprawdę: WOW.**

Mój brat wręcz przeciwnie – nie zdobywał prawie nic. Tłumaczył, że nie ma na to czasu (dziewczyna).

↳ **On nie ma czasu? Dziewczyna nie ma czasu? On jest dziewczyną? Czytajcie dalej, za węgłem dramatyczne wyznanie brata...**



„PEWNEGO DNIA, GDY GRĘ TRZEBA BYŁO ODDAĆ, PATRZĘ, A ON PRZECHODZI FFX NA MOIM SAVE'IE. POCZUŁEM SIĘ OSZUKANY, PERFIDNIE OKRADZIONY W BIAŁY DZIEŃ. TYLE MOJEJ GRY, A ON TIDUSEM Z MOJĄ KSYWKĄ ROZNOSIŁ SOBIE BEZSTRESOWO PRZECIWNIKÓW W PYŁ."

Miał na liczniku ok. 80 godzin.

↳ **Łączny czas macie całkiem konkretny.**

Pewnego dnia, gdy grę trzeba było oddać, patrzę, a on przechodzi FFX na moim save'ie. Poczułem się oszukany, perfidnie okradziony w biały dzień. Tyle mojej gry, a on Tidusem z moją ksywką roznosił sobie bezstresowo przeciwników w pył.
Potem się z nim kłóciłem. Powiedziałem mu, że nie skończył FFX, a on na to, że ukończył. „Ja tylko nie miałem takiej drużyny, jak ty..."
Moim zdaniem on nie skończył tej wspaniałej gry. Bardzo bym prosił o Waszą opinię w tej sprawie. Dziękuję i pozdrawiam.
■ ■ **Glukon**

↳ **Pierwszy raz dostaje taki list i musze przyznać, że jestem z deka zaskoczony. Raz, bo sam nigdy nie zetknąłem się z taka sytuacją, a dwa, że... Pierwszą myślą, jaka przyszła mi do głowy, było wykorzystanie tutaj analogii do poderwania czyjejś dziewczyny, ale to byłoby nie do końca trafne, a do tego jeszcze… zwyczajnie śmieszne. No bo bez przesady. Kawałek plastiku kontra istota z krwi i kości? Bez sensu.**
No, ale Glukon czeka na rzeczową i konkretną odpowiedź. Ustalmy więc fakty. Pomimo że nie znam nikogo, kto uwiódłby innej osobie save'a, wykorzystał go bez pytania, a następnie porzucił, śmiejąc się praktycznie w twarz temu drugiemu. A tu mówimy dodatkowo o braciach!
Myślę więc Glukonie, że twój brat nie zachował się w porządku, ale producenci gier także nie przewidzieli takich problemów i nie dali metody zabezpieczania save'ów na karcie pamięci. Jasne, korzystając z różnych dexdrive'ów możesz zgrywać je sobie na dysk i tam trzymać, ale chyba taniej wyszłaby inwestycja w drugą kartę. Tak więc poza możliwością zabezpieczenia się przed takimi akcjami na przyszłość przy użyciu portfela, powinieneś albo porozmawiać z nim poważnie (wyjdziesz na wrażliwego dziwaka), albo przestać się tym przejmować.
Nie śmiem proponować takich rozwiązań, jak zakradnięcie się do jego łóżka w nocy, w masce z pończochy na głowie, związanie i torturowanie go do momentu, w którym obieca nigdy już więcej nie popełniać tego błędu, ani ukrywania karty pamięci przed bratem...

Słyszysz? Zupełnie, totalnie niepoważne. A naszych czytelników SMS-ujących prosimy o nadsyłanie ocen występku brata Glukona z krótką karą, w wypadku właściwej oceny niegodnego postępku gościa nieszanującego czyjejś intelektualnej własności. Poniekąd, bo gra była pożyczona, a Glukon jej nie napisał, ale wiecie o co mi chodzi.
Aha i jeszcze jedno – Glukon… Nie graj w gry 280 godzin. A jak już musisz, to chociaż ZARĄB W TYM CZASIE TE WSZYSTKIE DARK AEONY, BO SIĘ LUDZIE BĘDĄ Z CIEBIE ŚMIAĆ!

DOTYK MIDASA

OD dŁUżsZegO cZAsu jeSteściE Pod StałĄ ObSERwacjĄ (CO MiesiĄc PrZEchwYTujemY WaSZE ODEzwY, WiEMy WSZystkO o WszYstKicH), WięC NiE PRóbUjCIE wZyWAĆ PolicJI anI SzUKaĆ NaS nA wŁAsnĄ RĘKę SaMI SkONTakTuJEmy SiĘ Z wAMi wE wŁaŚĆiwyM CzaSIE.

↳ **Zawsze w takich momentach sprawdzam, czy czytanie samych wielkich liter naprowadzi mnie na jakiś ciekawy trop. ODŁUZOZASEPSŁĄ... Nic.**

POrwaLIŚMy CzołOWycH ProgRaMIstÓW flRMy MIDAS!

↳ **W tym momencie nasz skład redakcyjny zawiązał naprędce przygotowany sztab kryzysowy.**

MiMo CztERokROtneJ rEDukCJi WaRToŚcI OkuPU, jAk dOtĄD ŻadNE z rZąDóW, UgrUPOwaŃ, aNI KoNCErnów NiE zGODZiłO siĘ zaPŁaCIĆ żĄDaNEj PzEz nAS sUMy. NiE pOMÓgł NawET cHWYt Z BieDROnKi (kTÓrA zaWSzE JesT taK BLIskO) – CeNa 9.99 zA szTUkĘ. TerAZ IcH loS JeST w WaSzYCh RĘKach

↳ **A w tym momencie go rozwiązał. Niech świat graczy nie powie, że nigdy nic dla nich nie zrobiliśmy.**

OtO LisTA naSZYCH żĄDań: - bĘDZIEmy PrOWAdzIĆ NEgOCJAcjE wYŁĄcZNie Z JEAn cLAUdEm (CIEkaWE, Co ON Na to ?). niE WYpieRAJCIe SIĘ. WiEmy, żE z WAmi WSpÓłPRAcUJE.

↳ **Fizycznie najbardziej przypomina go Qoora, choć nie zauważyłem, żeby Jean Claude w każdym filmie po ciosach krzyczał „Miażdżę cię! Totalna anihilacja!! Całkowite upokorzenie". Ani żeby miał gładko wygoloną czaszkę. Ale to tylko „najbardziej przypomina go".**

Za UWOlNienIE ProgRAMISTów żąDAmY NajLEPSZej GrY AkCji Na PS2 [i do TEGo eKSluZIffA] EwenTuaLNie 9,99 zA szTUKę (WaLuTa DoWoLNa, NIe HoNoRUJemy JedYNIe pesOS I kanADYjSkICh DoLAróW). pROgRAmIsTÓW jEsT SZeśCIU.

SMS EXPRESS

Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:

0507 814 753

Opłata jak za standardowego SMSa.

↘ Cześć! Fajny pomysł z tymi SMSami! Jestem bardzo podniecony 360-tką. Może byście podestali mi choć jeden egzemplarz do obcykania? Please? Z góry dziękuję!

Ummm.... Nie.

↘ Witam. Dlaczego recenzując Tekken 5 lub Soulcalibur 3 piszecie, że są to najlepsze bijatyki na PS2, a przecież tak naprawdę to VF4 z 2002 roku bije je na całej linii! Skoro potraficie docenić realizm w Pro Evo, to dlaczego nie cenicie go w Virtule? VF jest tym, czym PES w swoim gatunku, nie wspominając już o turniejach – same Tekkeny czy Soule, a co z VF? No chyba, że Virtua jest dla Was zbyt rozbudowaną bijatyką...

Nie sądzimy, ale skoro tak uważasz...

↘ Ja również marzę o zamieszkaniu w Japonii i znalezieniu tam pięknej kobiety i byciu wreszcie szczęśliwym bo w Polsce nie mam szans na szczęśliwe życie.

No to drugi list Kisiela Cię dobije.

↘ Witam załogę N+. Wraz z narzeczoną jesteśmy wielkimi fanami SingStara. Mamy w domu wszystkie części (oryginały oczywiście). Mamy pytanko – czy będą odbywać się jakieś duże konkursy związane właśnie z pianiem do mikrofonów na terenie Polski? Pozdrowienia i Wesołych Świąt!

To byłoby coś. Duet Banan&Gulash też wziąłby udział. Niestety, nic nam o tym nie wiadomo – najpewniej na przyszłorocznym (zaraz... tegorocznym) PlayStation Experience). Pozdrawiamy!

↘ Czy Matt wyleci z redakcji za recenzję Dooma? Dorosły człowiek, a mówi że Doom jest naprawdę okej... The Badest

A kto powiedział, że tu pracują dorośli ludzie, hehe? Pół dnia tłoczą się przed telewizorami i tylko grają w te durne gry, a potem klikają myszkami, pewnie oglądają jakieś cosplaye, czy inne hentaje...

↘ Niezły numer, brakuje tylko X360.

No to teraz nadrabiamy... ;)

↘ Mam dylemat, jaką grę kupić: DBZ Budokai Tenkaichi czy The Warriors? Jestem wielkim fanem Dragon Balla, ale chęć zagrania w The Warriors jest wielka, a nie mam 400 zł, więc muszę wybrać spośród nich. Plz, poradźcie mi coś!

Jeśli jesteś fanem, łykaj DBZ. Jest świetne. Warriors zdążysz potem...

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

➲ PODSUMOWANIE MIJAJĄCEJ GENERACJI – WSPOMINKI

Gruby: Dla mnie ta generacja, to przede wszystkim GCN. Zelda i Metroid to pozycje, które zmasakrowały mnie miodnością i klimatem. Zakochałem się w Eternalu, a po REmaku napisałem list do Capcom, że ich kocham (serio). Viewtiful Joe dał pokaz nowoczesnego podejścia do oldschoolu i epatował pozytywnymi wibracjami. RE4 był jedną z ostatnich wielkich gier i megazaskoczeniem. Poza tym Xbox – czas jaki spędziłem z Burnoutem 3 zawsze będzie w mojej pamięci. Podobnie przygoda z Riddickiem, jedną z najlepszych według mnie gier jakie wyszły przez ostatnich parę lat. Oczarowało mnie Fable – gra niesamowita, jakby wyjęta z baśni braci Grimm. I oczywiście miła przygoda z PS2... Za którą do dzisiaj nie przepadam, ale jedno trzeba jej oddać – Devil May Cry była na swoje czasy grą doskonałą. MGS2, choć trochę sflame'owany również dał mi niezapomniane chwile.

Tomish: Jeżeli jeszcze nie sprawdziliście Panzer Dragoon Orta i Project Breakdown to nie wiem, na co czekacie!

Syon: Dla mnie na równi w tej generacji stało Sony i Microsoft. Seria DMC, kolejne części MGS'a i Gran Turismo to towar od Sony, zaś Microsoft nie pozostawał dłużny i dał graczom takie killery jak Ninja Gaiden, obie części Halo czy Forze, czyli niekiedy adekwatne odpowiedzi na gry na PS2. Nintendo jednak moim zdaniem dało zbyt mały support swojej konsoli. Może były dobre okresy (były też b. dobre: MGS:TT, RE4), ale teraz skończył się dzień dziecka i na razie prócz nowej Zeldy nie widzę żadnego konkretnego tytułu na tą konsolę.

Mleko2099: Wymienię choćby Breakdown, Ninja Gaiden, ICO , Shadow of the Colossus, POP, Zelde: WW, Metroida czy BG&E – to przecież tylko mała cząstka udanych produkcji. A jeszcze kilka dojdzie niebawem. Osobiście nie pozbędę się curent genów - nie dlatego ze kolekcjonuję konsole, a dlatego, że jest jeszcze wiele świetnych i wartych uwagi gier, których nie miałem przyjemności ukończyć. Ja się na tej generacji nie zawiodłem.

Grek: Obecna generacja dała mi sequele ukochanego MGSa, FF i coś zupełnie nowego, czyli DMC (rlz!). Czytając o grach, które wyjdą w 2006 roku wiem jedno - straciłem zainteresowanie next-genami. No wiecie. Ryu Ga Gotoku, FFXII, Shadow of the Colossus, Onimusha 4, Devil Kings, Dragon Quest 8, Ikusagami...

➲ CZY ZAWIEDLIŚCIE SIĘ NA OBECNYCH KONSOLACH?

olkosek: Co najbardziej zawiodło Was na tej generacji konsol? Według mnie szczególnie słabo wyszło z PS2 i graniem on-line. W kwestii Xboksa słabo wykorzystano ją jako konsolę „najmocniejszą". GameCube to największy zawód. Miało być tyle wspaniałych gier WYŁĄCZNIE na kostkę (w tym RE4), reszta gier które wyszły tylko na nią są po prostu słabe (Zelda i Metroid są dobre ale żadna z nich nie jest grą dla której warto kupić kostkę).

terpil: Jak dla mnie konsole obecnej generacji nie przyniosły wstydu, a dały nam wiele powodów do dumy. Wiele gier, o których pececiarze mogą tylko pomarzyć, jest exclusivami na nasze konsolki. Poza tym grafa nawet dziś nie odstaje bardzo o tej, którą generują najnowsze konsole. Jak dla mnie konsole obecnej generacji wypadły bardzo dobrze.

tidus1024: Hmmm...mam wszystkie sprzęty i szczerze przyznam, że nie zawiódła mnie tylko PS2. Mieszane uczucia mam do Cube'a, a raczej negatywne do X'a, który nigdy nie rozwinął skrzydeł.

KONKRETY
KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

KINO BEZ WEJŚCIA

Posiadam kino domowe Panasonic SC-HT870, ma dekodery DD 5.1 i DTS, mam także Xboxa i chcę go podpiąć, ale kino nie posiada wejścia optycznego. Czy jest jakaś przejściówka, aby grać w 5.1? ■

Nie ma takiej opcji. Pamiętajcie na przyszłość – kupując kino domowe zawsze sprawdzajcie, czy ma wejście OPTICAL IN.

PADY Z PS2 DO PEESTRÓJKI?

Słyszałem, że nie będzie można podpiąć pada i memory od PS2 do PS3. Czy to prawda? Jeśli tak, to czy będzie jakiś sposób zgrania danych z memory od PS2 na memorkę PS3 tak, by można było śmigać w gry z PS2 na PS3. Drugie pytanie, to czy kierownica Driving Force Pro będzie działać na PS3 z grami od PS2? Planuję kupno PS3 i nie wiem, czy pozbywać się PS2. ■

Odpowiedź na oba pytania jest prosta: NIE WIADOMO. Jeszcze.

TRUDNY WYBÓR...

Co polecacie – Battlefield 2 Modern Combat czy Star Wars Battlefront 2? Polećcie mi najlepszy single, bo nie mam netu. ■

Battlefield 2: Modern Combat w singlu podobał nam się bardziej niż Star Wars: Battlefront 2.

JAKIE ŁĄCZE?

Witam. Czy mając Neostradę 512 można bezproblemowo grać przez Xbox Live? ■

Na Neostradzie 640 da się bez problemów. Choć to w dużej mierze zależy od gier. Dla niektórych wystarczy, inne mogą trochę lagować.

CO Z GRAMI?

Cześć. Mam pytanie – co z grą Zombies? Miała wyjść w tym roku i słuch o niej zaginął. To samo z Pilot Down i Pariah na PS2. Narka. ■

Obawiamy się, że gra Zombies ukaże się w pierwszej kolejności na Peceta, a potem być może zostanie skonwertowana na konsole. Mamy pewną teorię, według której szukające wydawcy małe i niezależne studia developerskie po rozpoczęciu prac nad grą ogłaszają wszem i wobec, że produkują wersje na wszystkie możliwe platformy. Po co tak robią? Po prostu po to, by każdy serwis internetowy w galaktyce napisał o ich produkcie. Darmowa reklama.
Co do Pilot Down, recenzja za miesiąc. Ale nie nastawiaj się na hit. Natomiast o konwersji Pariaha na PS2 nic nie słychać. Stawiamy dychę, że jej nie będzie.

CUBE PRZEZ RF UNIT...

Cześć. Przymierzam się do zakupu konsoli GameCube i mam pytanie: w jaki sposób podłącza się GCN do TV? Kablem AV? Bo nie mam Eurozłacza w TV... Pozdro. ■

A nie masz gniazd chinchowych? Jeśli nie, to pewnie gdzieś dostaniesz konwerter sygnału z chinchów na gniazdo antenowe w telewizorze. Ale szkoda oczu, szkoda tych gier... Po prostu zmień telewizor. Już czas.

ERPEGI NA CUBE?

Cześć! Czy na GameCube są jakiekolwiek erpegi pokroju Final Fantasy? ■

Powiedzmy, że podobne w jakiś sposób do Finala są: The Lord Of The Rings: Third Age, Baten Kaitos i Skies of Arcadia. Możesz też sprawdzić Tales of Symphonia, a z bardziej zręcznościowych oczywiście Zeldę, Phantasy Star Online, dwie części Lost Kingdoms, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Summonera i Baldur's Gate: Dark Alliance.

POLSKA WERSJA

Cześć! Na którą konsolę Need For Speed: Most Wanted jest po polsku? ■

Tylko na PlayStation 2. Na żadną inną konsolę nie ma gier w polskiej wersji językowej. I obawiamy się, że już nie będzie.

↳ Okej, dostarczymy je na jutro, ale jeżeliby się nam to nie udało, to spełnijcie swą groźbę pozbawienia rąk każdego członka ekipy po kolei. Nigdzie nie ma takiej groźby? Hmmm...

- OkuP NaLEżY dOStaRCZyĆ W plaSTIKOwej ToRBIe Z naPIseM „WszYsTKO dLA MIDASÓW" o MieJscU , CzaSIE I SzcZEgółLACh WymiANy będziecie INfOrMOWAni NA BIEżĄco.

↳ Ok, piszcie na adres, który podaję na końcu odpowiedzi na ten list.

JeżeLI sPEłNIcie nASzE ŻąDAniA WyPUśCIMy zAKŁAdNIkóW (zOBOwIĄzAli SIĘ nAPiSAć Grę O SWOich WyBAwCAch, ObIEcuJĄ ŻE BędziE LepSZa Od MGS2)

↳ Bomba, trzymamy kciuki. Aha – dobrze byłoby gdybyście dla uwiarygodnienia swych gróźb przesłali nam jakieś dowody, że to właśnie ci programiści. Najlepiej... No nie wiem... Ich głowy?

W dniu OtRZYmaNIA tORby z OkuPEm, UwOLnIMy pROgrAMIsTóW (O 7:30 AM cZAsU wsCHOdnIEgo, ZaRAZ PO DoBranoCCe).
JeŻEli sPrÓbujECIE NaS oSZuKAć LuB nAszE żĄDaNIa ZosTAną ZigNOrOWaNE TO Yyyy.... AA!!! ZApAkuJEMY IcH DO kOnTEnERA I wYśLEMy Do ABUDABI. I taK WłaśNIe ZrobiMY. DroGę DO aBuDAbi BęDZie Im UmiLAł SiNGIel Ich tRoje „wSTAń PowieDz NiE jESteś Sam" – sTRaSZliwA BrOń W rĘKAcH SZaLeńCÓW Z wYraZami SzacuNku, UzBROJEnI W lIGHtGUNy OraZ MUltiTAP, pRZyGotoWAni nA wSZysTKo
■ ■ **Drvader oraz Vlad**

↳ Okej, chłopaki, żeby poznać adres wklikajcie się TU.

STARY METAL NIE RDZEWIEJE

Witam! Na początku, wedle staropolskiej tradycji, pozdrawiam całą redakcję. Neo czytam od ponad czterech lat, ale jeszcze nigdy nie odważyłem się na napisanie listu. Moja strata, nie ma sensu dłużej zwlekać. Chciałbym podzielić się swoimi przemyśleniami na temat czwartego MGS-a. Mimo, że dzieło Wielkiego Kojimy jeszcze jest we wczesnej fazie produkcji, to po trailerze z TGS można już nieco pomarzyć.
Każdy, kto oglądał ów trailer wie, że Snake działa tym razem w jakimś zniszczonym wojną mieście. Wydaje mi się, że akcja będzie działa się gdzieś w południowej Azji. Byłoby super, gdyby znalazło się miejsce dla dżungli, która tak fachowo była przedstawiona w trójce.

↳ Przeglądając listy bestsellerów zeszłego roku nie można stwierdzić, że MGS3 był megahitem. Tak, naprawdę. A wśród plotek na temat tego, co zawiodło, przedstawia się między innymi odejście od technicznego klimatu.

Mały robot z The Cell na pokładzie posłuży zapewne jako urządzenie do rozmowy i zapisu stanu gry, skoro będzie towarzyszył bohaterowi przez cały czas. Możliwe, że będzie można nim sterować, aby dostać się po niezbędny do dalszej przygody przedmiot. Widzę również akcję w stylu: „podjeżdżasz robotem do przeciwnika, włączasz mu jakiś film przyrodniczy, a on zajęty pozwala bohaterowi na spokojne przejście dalej".
Wiele pytań nasuwa również plakat przedstawiony przez Konami (btw: więcej takich plakatów w Neo). Mężczyzna z przepaską na oku wzbudza wiele domysłów. Może to być Big Boss, ale nie zdziwiłbym się gdyby był to jakiś dowódca Snake'a z młodzieńczych lat. O dziewczynie stojącej obok wiadomo najmniej. Może to być Naomi z MGS lub Rose z MGS2, a może Otacon znalazł sobie wreszcie jakąś dziewczynę, a nie cały czas marnuje życie przed komputerem :). Jeśli chodzi o Raidena, to chciałbym żeby pojawił się jako grywalna postać. Taki krótki epizod, w którym mógłby udowodnić nam, że ma kulki (tylko bez przesady :). Co się tyczy Meryl, przysłowie mówi: „stara miłość nie rdzewieje" więc oczekujmy wielu wydarzeń związanych z tą postacią.
Pamiętacie dog tagi z MGS2, albo żaby, które trzeba było zestrzelić w trójce? Ciekawe, co teraz wymyśli bystry Hideo. Z pewnością nie pójdzie na łatwiznę i wpadnie na jakiś nowatorski pomysł.
Oczywiście CQC znajdzie swoje miejsce w ukończonym produkcie. Myślę, że Konami popracuje nad tym fantem i mam nadzieję, że doda kilka nowych akcji. Tuning broni też zapowiada się smakowicie. Oby był czymś więcej, niż tylko miłym dodatkiem.

↳ No więc, czy pomysły zawsze wypalają? Nie. Choćby zdrowienie Snake'a w trójce. Niezbyt fajne i raczej przeszkadzało. Już trochę lepiej było w Call of Cthulhu, ale wciąż nie jest idealnie.

■ Stawiamy, że Hal Emmerich dalej będzie cały dzień siedział przed komputerem ;)

Jest to oczywiście zbiór domysłów i przemyśleń powstałych w głowie fana. Część z nich ma szansę znaleźć się w ukończonej grze, która z pewnością zarządzi, czego sobie i Wam życzę.
Trochę tego jest i w sumie lepiej pasuje to do Errora (pamiętacie jeszcze ten mini dział w neonie) niż do FAQ, więc może nadszedł już czas na... Error: Reaktywacja (Gulash, think about it!)?
Do następnego numeru.
■ ■ **Davids**

PS: Ostatnimi czasy można wiele przeczytać na temat mocy next-genów i że nie będzie ona tak wielka, jak przedstawiają to ich producenci.

↳ Aha.

Według mnie, nie ma o co się martwić. Przed premierą PS2 Sony też się przechwalało, a jednak czarnula doczekała się kilku ładnych i ciekawych tytułów.

↳ To nie tak. Nikt nie lęka się, że nie będzie ładnych gier na Peestrzy. Bo jasne jak słońce jest, że będą. Wątpliwości, i to zrozumiałe, budzi za to fakt przereklamowywania gier oraz bezwstydnej ściemy z rasowanymi bullshotami.

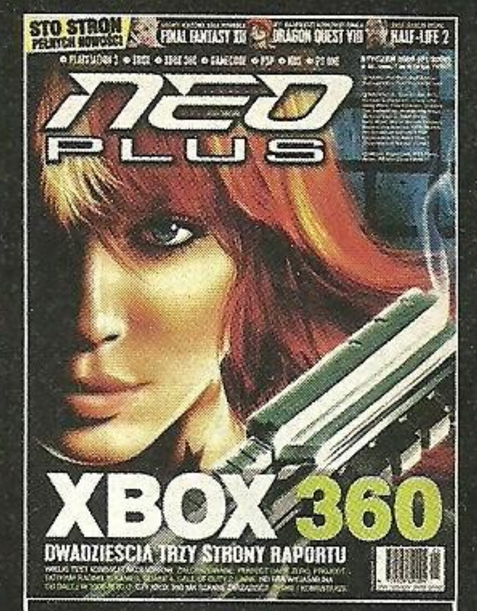
Przypomnijcie sobie trailery pierwszych gier na PS2, a następnie rzućcie okiem na Burnout: Revenge lub RE4. O wiele lepiej, prawda? Istnieje jeszcze kwestia trudności w programowaniu. Każdy z nas wie, że czarnula nie jest konsolą łatwą w programowaniu. Mówili to już chyba wszyscy twórcy gier. To samo można już usłyszeć o PS3. Jej skomplikowana architektura może przynieść wiele trudu programistom, ale tak samo było w przypadku poprzedniej konsoli Sony. To jest po prostu nowy sprzęt, do którego trzeba się przyzwyczaić. Developerzy muszą sobie ponarzekać już na starcie konsoli, żeby później mieli przykrywkę na swoje lenistwo i brak umiejętności. Przez pół roku będzie królować Midas ze swoimi „hitami", a następnie ruszy lawina, którą zatrzymać będzie mogła jedynie PS4. Ups! Trochę się rozpędziłem.

↳ Troszkę.

SEKS W WIELKIM MIEŚCIE

Cze Banan! Oglądałem W11 Wydział Śledczy i byłeś tam Ty i Hiv. Jeden alfons miał ksywę Banan, a jego „podopieczna" miała hiva. A mówią, że konsole są u nas niepopularne. Pozdrawiam.
■ ■ **Gierek**

↳ Też widziałem ten odcinek („Zabójstwo prostytutki", jakbyście chcieli koniecznie wiedzieć). I nie, Gierek nikogo tu nie obraża. W tym arcyciekawym serialu rzeczywiście tak było. Znalazłem to wielce zabawnym.



nr 84 | styczeń 2006 (01/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Dagon, Janush, Vince.

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
IndependentPress

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

Mamy Maszyny do Obrony Twoich Pieniędzy

1 Rysy

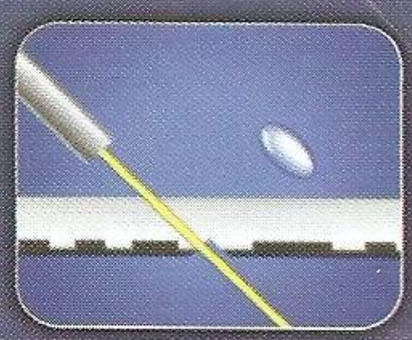
Rysa odchyla promienie lasera z jego toru, czym uniemożliwia mu znalezienie diody czytnika i powoduje zgubienie odczytanej informacji. W wyniku powstaje szum lub całkowite przerwanie odtwarzania.

2 Zanieczyszczenia i odciski palców

Jakiekolwiek zanieczyszczenia na powierzchni dysku powodują, że promień lasera „nie widzi" dobrze przez warstwę plastiku - najlepiej możemy sobie to wyobrazić spoglądając do zabrudzonego lub zaparowanego lustra.

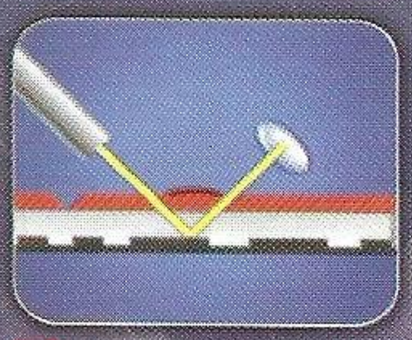
3 Pęknięcia

Pęknięcia również mogą spowodować zupełne zniszczenie dysku, tym bardziej jeśli dojdą aż do zapisu cyfrowego. Laser nie może znaleźć zapisu i odtwarzanie zatrzyma się.



4 Rysy ze strony nadruku

Ten rodzaj uszkodzenia jest dla dysku najbardziej niebezpieczny. Zapis cyfrowy jest z tej strony najmniej chroniony.
Rysy, przechodząc przez cienką warstwę nadruku i lakieru, mogą zupełnie uszkodzić lub zniszczyć zapis cyfrowy.
Dzięki specyficznej strukturze DVD tego rodzaju uszkodzenia na dysku DVD są niemożliwe.



5 Naprawa dysku

Naprawa podrapanego lub w inny sposób uszkodzonego dysku polega na zeszlifowaniu cienkiej warstwy plastiku w celu usunięcia wszystkich rys.
Potem powierzchnia jest wygładzana specjalną pastą szlifierską aż do uzyskania doskonałego blasku i znów dysk wygląda i odtwarza jak nowy.

Są to najnowsze urządzenia do regeneracji drogich dla każdego z nas płyt

OFERUJEMY dla wszystkich:

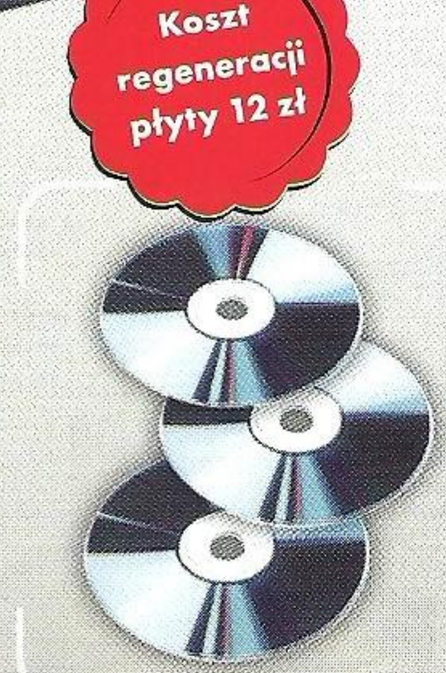
- wysyłkowe odnawianie płyt CD/DVD/mini CD, DVD
- sprzedaż i serwis maszyn
- pomoc w finansowaniu
- materiały eksploatacyjne
- nie musisz kupować maszyny żeby z nami zarabiać

12 miesięcy gwarancji

Maszyny z komputerem lub bez

Materiały eksploatacyjne

Koszt regeneracji płyty 12 zł



Niespotykana jakość regeneracji

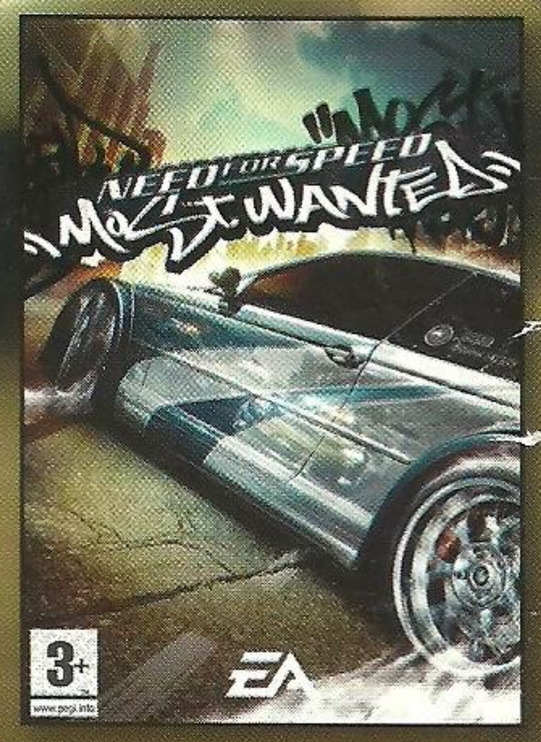
ZAPRASZAMY do ZAKUPU własnej MASZYNY lub DO REGENERACJI SWOICH PŁYT

TDR
TOTAL DISC REPAIR

EXE jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę urządzeń do rewitalizacji płyt CD amerykańskiej firmy Total Disc Repair

JAK ZAMAWIAĆ ?

BIURO HANDLOWE: EXE ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
TELEFONY: od godz. 8 do 16: 0-71 353 7002, fax: 0-71 353 7010



GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
GRA W POLSKIEJ WERSJI

GRA DOSTĘPNA
W PEŁNEJ POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD I PlayStation®2

ZOSTAŃ NAJSŁYNNIEJSZYM KIEROWCĄ W MIEŚCIE. OD 25 LISTOPADA 2005 NFSMW.COM

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

EA

PC DVD ROM

PlayStation®2

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

XBOX LIVE

XBOX 360

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

ONLINE
BROADBAND ONLY

3+
www.pegi.info

Wymagane POŁĄCZENIE INTERNETOWE. Gra sieciowa wymaga połączenie internetowego, adaptera sieciowego (dla PlayStation®2) oraz karty pamięci (8MB)(dla PlayStation®2)(sprzedawane oddzielnie). Ikona ONLINE jest znakiem towarowym należącym do Sony Computer Entertainment America Inc. Gra sieciowa niejest dostępna na wszystkich platformach. Szczegóły na opakowaniu.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych oraz/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Aston Martin, DB9 oraz logo Aston Martin są znakami towarowymi należącymi do Aston Martin Lagonda i wykorzystywanymi na podstawie licencji © 2005 Aston Martin Lagonda. Znaki towarowe, patenty projektów oraz prawa autorskie są wykorzystywane za zgodą ich właściciela. AUDI AG. Logo BMW, stylizowana nazwa oraz oznaczenia modeli są znakami towarowymi BMW AG wykorzystywanymi na mocy licencji. DaimlerChrysler, trójramienna gwiazda w okręgu, trójramienna gwiazda w liściach laurowych oraz Mercedes-Benz są znakami towarowymi DaimlerChrysler AG, wykorzystywanymi przez Electronic Arts na mocy licencji. Dodge jest znakiem towarowym DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10 i związany z nim projekt wizualny są wykorzystywane przez Electronic Arts Inc na mocy licencji. © DaimlerChrysler Corporation 2005. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością odpowiednich firm. EA™ jest marka Electronic Arts™.